DibuA

#26
$20.00
2.50

PROMOCIÓN
tNt 7

ACUARELA
TODO LO QUE NECESITAS SABER

COLOR TIPO
ACETATO
EN PHOTOSHOP

DECORA TUS DIBUJOS CON ESTAMPADOS EN ROPA

PERSONAJE DE PORTADA CREADO POR UN LECTOR

erik.ed@gmail.com

LA MOLE Et 2004

VERANO

Entretenimiento total

MANGA
COMICS
KARAOKE
JUGUETES
YU-GI-OH!
MODELISMO
DIBUJO
DOBLAJE
DISFRAZADOS
VIDEOJUEGOS
CONFERENCIAS

JULIO 15-16-17-18

EXPO REFORMA

CANACO CIUDAD DE MÉXICO

AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ

Metro Juárez, de 10:00 a 19:30 horas

Admisión $40.00, niños y punto joven $20.00

TEL. 56986273 **www.lamole.com.mx**

EDITORIAL

Gracias a todos ustedes por la aceptación de estos números a color, hemos partido con algunas dificultades, pero nos estamos ajustando. Ahora te presentamos un curso práctico de Acuarela hecho por Vic y Emmy Hernández con lo básico que necesitas saber sobre esta difícil técnica. Si quieres saber todo sobre la estructura de los ojos, checa las clases que los gemelos Escorza prepararon en las páginas centrales. También checa los nuevos tips de Photoshop que Belmont y Tozani te explican, y por si fuera poco te presentamos a las nuevas mascotas de ésta, tu revista favorita. Y como recomendación, esta vez dos grandes películas de animación: EL rey León, de Disney y Metrópolis, que conjunta el trabajo de tres monstruos de la animación japonesa: Osamu Tezuka (Astroboy), Katsuhiro Otomo (Akira) y Rintaro (Galaxy Express 999).

Carlos Carbajal Cuevas
www.editoposter.com

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura Bárcena
Diseño de Interiores

Vic Hernández
Emma Hernández
José Luis Belmont
Escorza
Tozani
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Tozani
Portada

J. A. Dávalos Q.
Calidad Digital

Delfina Fuentes A.
Correctora de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa Digital

ÍNDICE

Color tipo **ACUARELA** 2
Revisión de **PORTAFOLIOS 01** 16
OJOS 17
Revisión de **PORTAFOLIOS 02** 25
Color tipo **ACETATO** 26
Tips **PHOTOSHOP** 34
Anuncio **MASCOTAS** 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN **DIBUJARTE #26** **PRIMERA QUINCENA DE MAYO 2004**
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Caloreneal, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: **jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foráneas **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico** Copyright © 2000.

TIPOS DE ACUARELAS

AQUÍ TE PRESENTAMOS LOS TIPOS DE ACUARELAS MÁS USADOS POR LOS ILUSTRADORES POR SER DE FÁCIL MANEJO Y CUYAS PRESENTACIONES PUEDEN SER ENCONTRADAS EN LAS TIENDAS DE MATERIAL DE ARTE, EN DIFERENTES CALIDADES Y MARCAS.

ACUARELAS DE PASTILLA

COMPACTAS, DE FÁCIL APLICACIÓN, CON APARIENCIA ARENOSA AL SECADO Y, DEPENDIENDO LA MARCA, UN TANTO OPACAS.

ACUARELAS EN TUBO

DE CARACTERÍSTICAS SIMILARES A LAS PASTILLAS, NO SE APLICAN DE FORMA DIRECTA; ES CONVENIENTE DILUIRLAS EN UN GODETE O DEJARLAS ENDURECER ANTES DE APLICAR.

ACUARELAS LÍQUIDAS

DE COLORES MÁS VIVOS Y BRILLANTES, AL SER TRANSPARENTES, PUEDEN SOLAPARSE CAPAS DE COLOR SIN QUE UNA OBTURE A LA OTRA, LOGRANDO EFECTOS MUY AGRADABLES. POR SER CONCENTRADAS RINDEN MÁS. PUEDEN APLICARSE DE FORMA DIRECTA O DEJÁNDOLAS SECAR EN UN GODETE PARA SER USADAS A MANERA DE PASTILLAS.

LÁPICES DE COLOR ACUARELEABLE

SE USAN COMO LÁPIZ DE COLOR, DEFINIENDO EL DIBUJO Y POSTERIORMENTE SE INTEGRAN LOS COLORES DILUYÉNDOLOS CON AGUA APLICADA CON UN PINCEL, TENIENDO PRECAUCIÓN AL INTEGRAR LOS BLOQUES DE COLOR YA QUE PUEDEN MEZCLARSE DE FORMA NO DESEADA Y MANCHAR EL DIBUJO.

PINCELES

TE RECOMENDAMOS POR LO MENOS TENER TRES PINCELES DE DISTINTOS TAMAÑOS PARA CUBRIR ÁREAS DETERMINADAS EN TU DIBUJO. PUEDEN SER DE PELO DE MARTA, DE CAMELLO O SINTÉTICOS. (LOS MEJORES SON LOS DE WINDSOR & NEWTON Y DE MARCA MÁS ECONÓMICA: LOS RODIN) AL ADQUIRIRLOS DEBES FIJARTE QUE TENGAN EL PELO O LAS CERDAS LARGAS EN EL CAÑÓN PARA RETENER MAYOR CANTIDAD DE AGUA Y QUE TERMINEN EN PUNTA AFILADA, LA CUAL NOS AYUDARÁ A TENER MAYOR PRECISIÓN AL APLICAR ESTA TÉCNICA.

PAPELES

LOS MÁS CONVENIENTES SON LOS FABRICADOS CON UN PORCENTAJE IMPORTANTE DE FIBRA DE ALGODÓN, YA QUE SON MÁS RESISTENTES AL AGUA COMO EL PAPEL FABRIANO O CARTULINA ILUSTRACIÓN CRESCENT O GUILBERT CON 50% DE ALGODÓN, PAPEL CANSON O INGRES, O AQUÉL QUE SEA RESISTENTE AL AGUA, COMO LA CARTULINA OPALINA HOLANDESA.

PROCURA HACER UNA PRUEBA ANTES DE EMPEZAR A TRABAJAR, SI EL PAPEL SE ARRUGA O ABSORBE DEMASIADO EL COLOR (COMO EL PAPEL BOND) NO ES CONVENIENTE USARLO.

PERO TEN A LA MANO UNA HOJA DE MENOR CALIDAD PARA HACER TUS PRUEBAS DE COLOR.

ÁREA DE TRABAJO

DESIGNA UN ESPACIO EN TU CASA CON BUENA ILUMINACIÓN PARA TRABAJAR CÓMODAMENTE, ORDENANDO TUS MATERIALES DE FORMA DINÁMICA DE ACUERDO CON LA MANO QUE DIBUJES, Y ALCANZAR TUS COLORES, PINCELES Y AGUA SIN ATRAVESARTE SOBRE TUS DIBUJOS. AQUÍ PONEMOS DE EJEMPLO UNA MESA DE TRABAJO Y SU DISTRIBUCIÓN PENSADA EN LA GENTE DIESTRA, SI ERES ZURDO, TAN SÓLO INVIERTE EL ORDEN.

LÁMPARA
Usa una lámpara de escritorio con un foco de "luz de día" de 60 watts o foco azul, muy conveniente para resaltar con más fidelidad los colores y ayuda a que tu vista no se canse tan rápido, colócala siempre al lado contrario de la mano con que dibujas para evitar hacerte sombra.

PAPEL ABSORBENTE
Ten a la mano un buen pedazo para quitar el exceso de agua o de color del dibujo.

ACUARELAS Y GODETES
Al frente de tu dibujo, donde te será más fácil observar la gama de color y tomarlos con el pincel.

RECIPIENTE CON AGUA
Mantenlo a cierta distancia de tu ilustración, cerca de los colores y el papel secante, te recomendamos un frasco o vaso de base ancha no muy largo, para evitar que se vuelque fácilmente y "crear un desastre".

PAPEL SECANTE

PINCELES

ILUSTRACIÓN
Procura guardar cierta distancia con los elementos que lo rodean para que puedas tener la libertad de rotarlo o moverlo de acuerdo al seguimiento de tu mano sobre el dibujo.

PAPEL DE PRUEBA

PARA APLICAR EFECTOS:

ÉSTOS SON ALGUNOS MATERIALES CON LOS QUE TE PUEDES AUXILIAR PARA APLICAR EFECTOS EN LA ACUARELA Y EXPERIMENTAR CON ELLOS PARA REALIZAR TEXTURAS INTERESANTES:

PARA DAR EFECTOS DE LUZ, BLANCOS Y CORREGIR ERRORES

- TINTA CHINA BLANCA
- ACRÍLICO BLANCO
- ACUARELA BLANCA
- GELLY ROLL BLANCO
- CLORO

PARA EFECTOS DE COLOR ESPARCIDO Y EXTENDIDO

- ALGODÓN
- ESPONJA
- CEPILLO
- ATOMIZADOR

PARA EFECTOS DESLAVADOS

- PAPEL ABSORBENTE COMO SERVILLETAS O PAPEL DE BAÑO
- SAL
- CLORO

LA MAGIA DEL COLOR

LOS COLORES DE ACUARELA SON FÁCILES DE COMBINAR POR SU TRANSPARENCIA Y GRACIAS A ELLO PODEMOS OBTENER CUANTAS COMBINACIONES DE COLOR DESEEMOS, PERO AUN ASÍ HAY ALGUNOS COLORES QUE DEBES CONSERVAR PUROS (NO MEZCLADOS) YA QUE NO SE PUEDEN OBTENER DE NINGUNA COMBINACIÓN ENTRE COLORES (COLORES PRIMARIOS) POR LO QUE SON BÁSICOS EN TU PALETA, PERO A PARTIR DE ÉSTOS, SE PUEDE OBTENER UNA EXTENSA GAMA DE COLORES Y TONOS.

HAY OTROS COLORES QUE POR LO GENERAL NO SE ENCUENTRAN EN LAS PRESENTACIONES DE ACUARELAS, PERO QUE TE SERÁN DE GRAN UTILIDAD TENER EN TU PALETA COMO COLORES BASE. ÉSTOS PUEDES OBTENERLOS A PARTIR DE LA COMBINACIÓN DE COLORES BÁSICOS Y GUARDAR UNA CANTIDAD DE LA MEZCLA EN UN GODETE PARA UTILIZARLA EN TRABAJOS POSTERIORES.

COLOR PIEL

EL COLOR PIEL DEPENDE MUCHO DEL TIPO DE ACUARELA. EN LAS PASTILLAS O TUBO, SE UTILIZA UN PORCENTAJE DE BLANCO PARA ATENUAR LOS OTROS DOS COLORES QUE SON MUY CONCENTRADOS, EN CAMBIO, EN LAS ACUARELAS LÍQUIDAS EL TONO ESTÁ DADO POR LA SOLUCIÓN CON AGUA Y EL BLANCO DEL PAPEL.

ACUARELA EN SECO

CUANDO DIGO "EN SECO" NO ES QUE ESTE EJERCICIO CARECERÁ DE AGUA EN SU APLICACIÓN, YA QUE ÉSTA ES INDISPENSABLE. EL PAPEL SE MANTIENE SECO, PERO EL PINCEL TAN SÓLO SE HUMEDECE PARA TOMAR EL COLOR Y ESPARCIRLO EN EL PAPEL. ESTA FORMA DE APLICACIÓN ES UTILIZADA PARA COLOREAR ÁREAS NO MUY GRANDES, HACER DEGRADADOS DE COLOR O REALIZAR DETALLES PEQUEÑOS CON MÁS PRECISIÓN.
PARA ESTO SE REQUIERE DE MAYOR PACIENCIA PARA SU APLICACIÓN, PERO LOS RESULTADOS SON MUY BUENOS.

PARA ESTE EJERCICIO EL DIBUJO SE TRAZÓ CON UN PORTAMINAS SOBRE CARTULINA OPALINA USANDO COLOR VIOLETA, UTILIZANDO UNA MINA QUE NO SE CORRE CON EL AGUA. LA FIGURA PRINCIPAL ES UNA CHICA ACOMPAÑADA DE PEQUEÑOS ELEMENTOS Y EL FONDO EN SEGUNDO PLANO SE ESFUMA DESDE EL CENTRO HACIA AFUERA DEL DIBUJO QUE NOS AYUDARÁ A INDICAR EL LÍMITE HASTA DONDE APLICAREMOS EL COLOR.
ANTES DE EMPEZAR A COLOREAR DE ESTA FORMA SIGUE ESTE PROCESO:

1.- MOJA EL PINCEL EN EL RECIPIENTE CON AGUA.

2.- SECA LA PUNTA DEL PINCEL EN EL PAPEL ABSORBENTE, GIRANDO EN UNA DIRECCIÓN Y RETROCEDIENDO TU MANO LENTAMENTE. ESTO PARA QUITAR EL EXCESO DE AGUA Y AFILAR LA PUNTA DEL PINCEL.

3.- TOMA EL COLOR SÓLO CON LA PUNTA DEL PINCEL.

4.- APLICA EL COLOR DESDE EL PUNTO DONDE DESEAS QUE ÉSTE SEA MÁS INTENSO HACIA EL PUNTO DONDE QUIERAS QUE SEA MÁS CLARO O DESVANECERLO, "BARRIENDO" SUAVEMENTE DE UN LADO A OTRO.

EL AGUA QUE CONTIENE EL PELO DEL PINCEL HARÁ QUE EL COLOR DE LA PUNTA VAYA BAJANDO POCO A POCO Y ACLARANDO ÉSTE CADA VEZ.

EMPECEMOS POR UBICAR LAS SOMBRAS

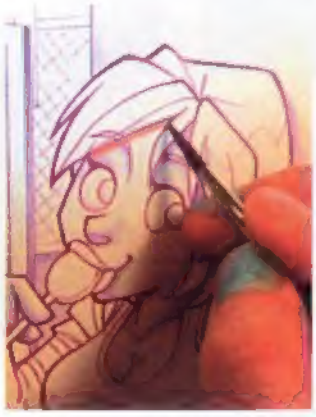
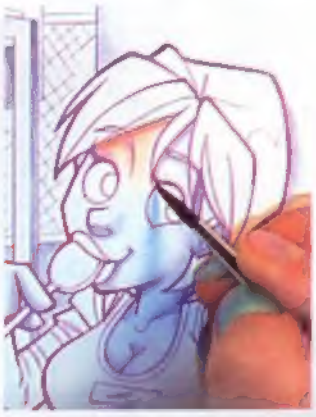
VISUALIZA TU DIBUJO COMO UNA ILUSTRACIÓN EN "BLANCO Y NEGRO" PARA QUE UBIQUES DE DÓNDE VIENE LA LUZ Y HACIA DÓNDE DARÁN LAS SOMBRAS.
TU SERVIDORA, PARA AUXILIARSE, UTILIZA EL COLOR MORADO Y VIOLETA PARA MARCAR LAS SOMBRAS Y ZONAS MÁS OSCURAS, YA QUE ESTOS COLORES SON MÁS "NEUTROS" Y SE COMBINARÁN SIN DIFICULTAD CON LAS CAPAS DE COLOR QUE APLIQUES ENCIMA DE ÉSTAS, DÁNDOLES TONALIDAD OSCURA Y SIN ENSUCIARLOS.

COMIENZA A APLICAR EL COLOR RODEANDO EL CONTORNO DE LA FIGURA, DESVANECIENDO LIGERAMENTE DESDE LA LÍNEA HACIA AFUERA EN LA ZONA QUE DETERMINAMOS COMO SOMBRA.

EL PROCESO LLEVA VARIAS SESIONES: APLICANDO MÁS COLOR DONDE SE MARQUE MÁS LA SOMBRA Y DESVANECIENDO CON AGUA HACIA LA PARTE MÁS CLARA. ASÍ EL DIBUJO COMIENZA A TOMAR VOLUMEN.

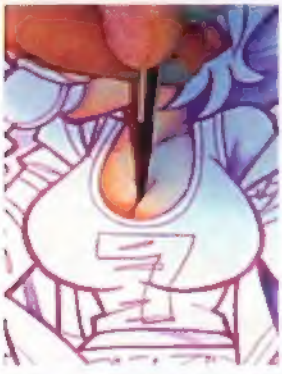
PIEL

HABIENDO UBICADO LAS SOMBRAS OTORGÁNDOLE AL DIBUJO VOLUMEN, TOMA UNA BUENA CANTIDAD DE COLOR PIEL CON LA PUNTA DEL PINCEL (COMO YA SE EXPLICÓ) Y APLÍCALO EMPEZANDO DESDE DONDE TIENES MARCADAS LAS SOMBRAS CUBRIÉNDOLAS HACIA EL ÁREA DESIGNADA DE LUZ. DONDE UBIQUES LA LUZ PROCURA NO COLOREAR, Y POSTERIORMENTE INTEGRA EL COLOR AL BLANCO DEL PAPEL BARRIENDO CON EL PINCEL HÚMEDO CON AGUA, HASTA DESVANECER.

DONDE QUIERAS OSCURECER MÁS APLICA OTRA CAPA DE COLOR, VOLVIENDO A DESVANECER POCO A POCO HACIA LA ZONA LUMINOSA. SI NECESITAS OSCURECER TODAVÍA MÁS ALGUNA PARTE, PUEDES MEZCLAR COLOR PIEL MÁS UN POCO DE MORADO O VIOLETA PARA OBTENER UN TONO CASI CAFÉ. DEPENDIENDO DE LA CANTIDAD DE COLOR QUE MEZCLES SERÁ MÁS CLARO O MÁS OSCURO.

DEFINIENDO LAS ÁREAS EN COLOR PIEL



RECUERDA SEGUIR LOS CONTORNOS PARA DAR POCO A POCO EL VOLUMEN DESEADO.

Y PASANDO A LA CARA...

PARA DARLE AL ROSTRO CALIDEZ Y VIDA, APLICAREMOS UNA NOTA DE "ROSA BERMELLÓN" (EL MISMO QUE SE UTILIZA PARA CREAR LA PIEL) COLOREANDO UNAS "CHAPITAS" MUY TENUES. NO TOMES DEMASIADO COLOR AL HACER ESTO, AQUÍ SE DEBE DILUIR MUCHO MÁS EN AGUA. EN CAMBIO, ATRÉVETE A PONERLE MÁS COLOR EN LOS LABIOS, COMO SI LE MAQUILLARAS.

EMMY HERNÁNDEZ

EL FONDO

COMENZAMOS CON LA PARED: TOMAMOS UNA BUENA CANTIDAD DE AMARILLO OCRE Y APLICAMOS DESDE EL BORDE OSCURO "BARRIENDO" HACIA AFUERA.

AL IGUAL QUE EN LA PIEL, EL COLOR SE EXTIENDE DESDE LOS BORDES OSCUROS HACIA AFUERA, PERO AQUÍ EXTENDEREMOS MÁS EL COLOR Y SE ESFUMARÁ HASTA PERDERSE EN EL BLANCO DEL PAPEL, JUSTO DONDE MARCAMOS LOS LÍMITES CON EL DIBUJO.

EL PINCEL DEBE ESTAR CARGADO CON UNA BUENA CANTIDAD DE AGUA PARA PODER EXTENDER A MAYOR ÁREA.

DEL MISMO MODO VAMOS APLICANDO CAPAS DE COLOR ALREDEDOR DE LA FIGURA...

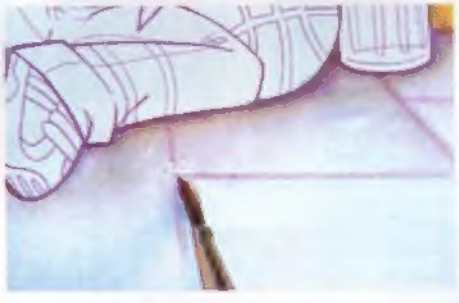
....CON EL PINCEL MAS GRANDE, CARGADO DE AGUA, EXTENDEMOS EL COLOR DEL CENTRO HACIA AFUERA, PARA ESFUMAR HACIA BLANCO.

PUEDES IR RETIRANDO ALGUNAS PARTES DE COLOR O AGUA CON UN PEDAZO DE PAPEL ABSORBENTE (SERVILLETA). SI ALGUNA GOTITA DE COLOR SALIÓ DEL LUGAR DESEADO, RÁPIDAMENTE BARRELA CON EL PINCEL CON AGUA Y SECA EL ÁREA CON EL PAPEL. SI PERSISTE LA MANCHA, APLICA UNA GOTA DE CLORO SOBRE ÉSTA, ESPERA UN POCO Y SECA CON EL PAPEL.

EL PISO

EL MISMO PROCEDIMIENTO DE LA PARED SE APLICA AL PISO, EN ÉSTE USAMOS UN CAFÉ GRISÁCEO (AZUL+CAFÉ+AMARILLO), COLOR DE APARIENCIA SUCIA Y OPACA, PERO CONVENIENTE PARA ESTA ÁREA.

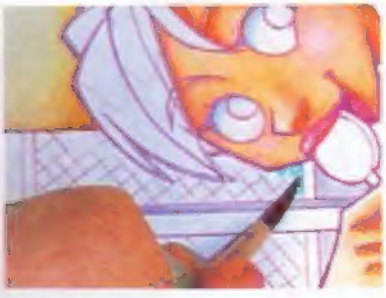
APLICA EL COLOR DESDE LOS BORDES CUBRIENDO LA SOMBRA MORADA.



...EXTIENDE EL COLOR DESVANECIENDO HACIA ABAJO Y CON UN POCO MÁS DE COLOR DELÍNEA DETALLES.

POR ÚLTIMO, EXTIENDE Y UNIFICA EL COLOR CON EL PINCEL MOJADO.

EL CIELO



EL CIELO SE ENCUENTRA SEGMENTADO POR ELEMENTOS QUE LO ATRAVIESAN. COLOREA DE UNO EN UNO EMPEZANDO DESDE LOS BORDES HASTA IR CERRANDO CON EL COLOR PROCURANDO NO INVADIR LOS OTROS ELEMENTOS: DESPUÉS, EXTIENDE EL ÁREA MÁS GRANDE ESFUMANDO HACIA BLANCO Y DILUYENDO MÁS EL COLOR AZUL.

ACUARELA

EMMY HERNÁNDEZ

ELEMENTOS DEL FONDO

SIENDO ÉSTOS MÁS PEQUEÑOS LOS DEJAMOS AL ÚLTIMO DE ESTE PASO, APLICÁNDOLES COLORES RELACIONADOS CON LA GAMA DE LA PARED Y EL PISO. BUSCAMOS QUE SE UNIFIQUEN CON EL FONDO EVITANDO QUE RESALTEN MÁS QUE LA FIGURA CENTRAL DE LA ILUSTRACIÓN. COMO PUEDEN VER EN LAS FOTOS, LOS COLORES SE INTEGRAN SOBRE LA BASE MORADA. EN EL POSTE DE BASKETBALL COMENZAMOS CON UNA CAPA AMARILLA, AGREGANDO TONOS MÁS INTENSOS PARA RESALTAR ALGUNOS DETALLES.

ROPA

DE PREFERENCIA COMENZAMOS CON LAS PRENDAS QUE SERÁN DE COLOR MÁS CLARO, COMO LA PLAYERA BLANCA Y LAS AGUJETAS DE LOS TENIS. ASÍ NO CORRES RIESGO DE QUE EL PINCEL TOME ALGÚN COLOR QUE TENGAMOS ALREDEDOR Y CONTAMINAR EL BLANCO.

APLICA SOMBRAS EN LOS PLIEGUES Y ARRUGAS COMENZANDO CON UNA PINCELADA DELGADA DE MORADO Y ENCIMA UN AZUL Y DEGRÁDALO LIGERAMENTE EN DIRECCIÓN A LA ZONA DE LUZ. ESTOS TONOS TE DARÁN UNA SOMBRA QUE ARMONIZA CON EL BLANCO Y QUE REFLEJARÁ EN LAS CONTRALUCES EL SIGUIENTE COLOR, EL DEL PANTS QUE SERÁ MORADO.

SIGUIENDO CON LA SUDADERA, MARCA CON BASTANTE MORADO LOS PLIEGUES Y ALGUNAS ARRUGAS Y EXTIENDE OTRA CAPA CON LA MISMA DIRECCIÓN EN TODA EL ÁREA, COMO SE OBSERVA EN LAS FOTOS DE LA MANGA DEL LADO IZQUIERDO.

DALE MAYOR DETALLE APLICANDO LAS ZONAS MÁS OSCURAS CON EL PINCEL LIGERAMENTE HÚMEDO Y CARGADO CON COLOR MORADO MÁS CONCENTRADO. SI NECESITAS OSCURECER AÚN MÁS, AGREGA AZUL MARINO.
PROCURA EVITAR EL COLOR NEGRO, QUE EN MUCHOS CASOS, ANTES DE OSCURECER UN COLOR, TERMINA ENSUCIÁNDOLO Y MODIFICANDO DRÁSTICAMENTE LOS TONOS. PIENSA EN ESTE COLOR COMO ÚLTIMO RECURSO.

ACUARELA

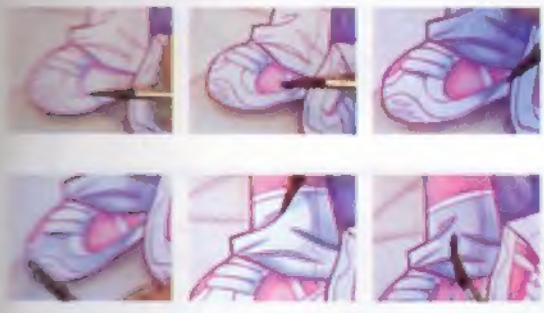
EMMY HERNÁNDEZ

CON LOS PANTS COMENZAMOS A APLICAR EL COLOR EN EL TIRO DONDE SE AGRUPA LA MAYOR PARTE DE LAS ARRUGAS Y PLIEGUES DE LA TELA, DEL CENTRO HACIA LOS EXTREMOS MARCANDO LAS SOMBRAS.

AGREGAMOS DESPUÉS OTRA CAPA DE MORADO MÁS TENUE PARA RESALTAR LAS SOMBRAS Y EXTENDEMOS EL COLOR HACIA LAS PIERNAS DEL PERSONAJE.

EXTIENDE EL COLOR HASTA LOS VIVOS DEL PANTS Y COLOCA SOMBRAS INTERMEDIAS A LA MITAD DE LA PIERNA. ÉSTOS SEPARAN EL ÁREA ILUMINADA DE LA OSCURA, Y DETALLA EN LOS PLIEGUES CON AZUL MARINO PARA HACER LAS SOMBRAS MÁS INTENSAS.

EL MID CENTRAL LO RESOLVEREMOS EN COLOR ROSA. PRIMERO SOMBREALO CON MORADO, PARA QUE EL COLOR SEA MÁS BRILLANTE APLICA UNA CAPA CON MAGENTA EXTENDIENDO EL COLOR DESDE LA ZONA SOMBREADA HASTA LA PARTE MÁS CLARA, A MODO DE SOMBRA INTERMEDIA. POR ÚLTIMO APLICA UN POCO DE BERMELLÓN Y EXTIÉNDELO EN TODA EL ÁREA HACIÉNDOLO MAS TENUE HACIA LA LUZ.



HAZ LO MISMO CON LOS VIVOS DE LOS TENIS MARCANDO UNA SOMBRA MÁS INTENSA DONDE CAE EL PANTS SOBRE ESTOS.

EL RESTO DEL PANTS:

DESPUÉS DE HABERLE APLICADO UNA SOMBRA MORADA LE VAMOS A DAR UN TONO GRIS UTILIZANDO COLOR NEGRO MUY DILUIDO Y PREVIAMENTE COMBINADO CON UNA BUENA CANTIDAD DE AZUL MARINO PARA HACERLO MÁS BRILLANTE Y MENOS SUCIO.

EL BALÓN Y LA BOTELLA

EL BALÓN SOMBRÉALO EN VIOLETA A MODO DE MEDIA LUNA POR SU FORMA ESFÉRICA. APLICA EL COLOR NARANJA RESPETANDO UN ÁREA DE LUZ SIGUIENDO LA FORMA CIRCULAR. CONTINÚA CON CAPAS DEL MISMO COLOR Y BERMELLÓN INTENSIFICANDO LA ZONA DE SOMBRA Y, POR ÚLTIMO, UNIFICA EL COLOR Y LA LUZ TOMANDO CON EL PINCEL UN POCO DE AMARILLO CON BASTANTE AGUA.

PARA LA BOTELLA MARCA LAS SOMBRAS BAJO LA TAPA EN EL PLIEGUE CENTRAL, DONDE UBICAMOS LA SUPERFICIE DEL LÍQUIDO Y EN LA BASE, LUEGO CON AZUL INDICAMOS LÍNEAS VERTICALES, ESFUMÁNDOLAS PARA DAR EFECTOS DE SOMBRA Y CONTRALUZ EN EL CILINDRO, Y DÁNDOLE APARIENCIA CRISTALINA A LA VEZ. EL COLOR AZUL MARINO LO UTILIZAREMOS PARA DETALLAR AÚN MÁS LAS SOMBRAS EN LA TAPA Y AZUL CLARO MUY DILUIDO PARA EL COLOR GENERAL DE LA BOTELLA.

AL FINAL, COLOREAMOS CON AZUL AQUA LA ETIQUETA Y LA SOMBREAMOS CON UN POCO DE AZUL MARINO.

EL CABELLO

MARCAMOS LAS SOMBRAS SIGUIENDO EL PEINADO Y LA CAÍDA DEL CABELLO Y DELIMITAMOS EL ÁREA DE LUZ MÁS INTENSA Y LOS BRILLOS DEL CABELLO. LOGRANDO ESTO CON ZONAS DE MORADO DE DIFERENTES INTENSIDADES. AL PERSONAJE LE ASIGNAMOS UN COLOR DE CABELLO "CASTAÑO ROJIZO" QUE CONSEGUIMOS MEZCLANDO CAFÉ CON NARANJA.

APLICAMOS EL COLOR DESDE LAS SOMBRAS DESVANECIENDO HACIA LA ZONA DE LUZ DEFINIENDO EL BLOQUE DE CABELLO POR MECHONES.

EN LAS SIGUIENTES CAPAS, APLICA EL COLOR MÁS INTENSO (CON MENOR CANTIDAD DE AGUA) SIGUIENDO LA DIRECCIÓN DEL CABELLO, COMO SI LA ESTUVIERAS PEINANDO.

EN ALGUNAS ÁREAS NO ES NECESARIO PONER TANTOS MECHONES, SÓLO EL COLOR PARA INTENSIFICARLO E INTEGRAR LOS COLORES CON EL RESTO DE LOS BLOQUES. AQUÍ POR EJEMPLO, INTENSIFICAMOS LOS CONTORNOS DE LAS LUCES CON COLOR MÁS DILUIDO EN LA PARTE SUPERIOR Y MÁS SATURADO EN LA INFERIOR DE ESTOS PARA DAR LA SENSACIÓN DE RIZO EN SU CABELLERA.

POR ÚLTIMO, UNIFICA Y DEGRADA EL COLOR HACIA LA LUZ, CON UN PEQUEÑO TOQUE DE AMARILLO OCRE Y EL PINCEL HÚMEDO, SIGUIENDO LA DIRECCIÓN DE LAS PINCELADAS APLICADAS EN EL CABELLO.

ÚLTIMOS DETALLES

EL COLOR DE LOS OJOS DE LA CHICA ES "VERDE ESMERALDA" POR LO QUE EMPEZAREMOS CON LA PUPILA APLICANDO AZUL MARINO EN BLOQUE Y ENCIMA UNA CAPA DE COLOR QUE LOGRAMOS COMBINANDO AQUA CON UN POCO DE VERDE RESPETANDO EL BRILLO DEL OJO. LUEGO, APLICAREMOS BLANCO SOBRE ÉSTE CON EL GELLY ROLL PARA HACERLO MÁS BRILLANTE.

EN LA PALETA SÓLO APLICAMOS UNA PEQUEÑA SOMBRA VIOLETA EN EL COSTADO Y DEBAJO DEL LABIO, Y ENCIMA UNA CAPA DE ROSA BERMELLÓN, INTEGRANDO EL COLOR. PARA FINALIZAR DELINEAMOS CON EL GELLY ROLL BLANCO UNA ESPIRAL... ¿TE ACUERDAS DE ESAS PALETAS DE MENTA?

Y ASÍ QUEDA LA ILUSTRACIÓN YA TERMINADA

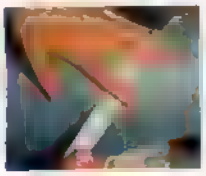
COMO PODRÁS VER, EN ESTE EJERCICIO INDICAMOS MUCHOS PASOS Y APLICACIONES, CON LA FINALIDAD DE SIMPLIFICAR LOS SIGUIENTES EJERCICIOS, DONDE DAREMOS SEGUIMIENTO A OTRAS FORMAS DE ILUSTRAR CON ACUARELA Y NOS ENFOCAREMOS MÁS EN LAS TÉCNICAS DE APLICACIÓN QUE EN LOS DETALLES QUE SERÁN MUY SIMILARES A LOS YA DADOS EN ESTA LECCIÓN

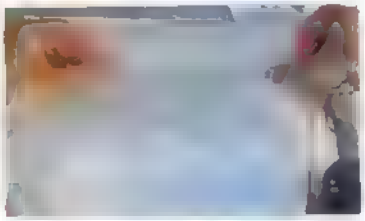
NO SE MOJA EL PAPEL EN SU TOTALIDAD, MAS BIEN DE ÁREA EN ÁREA, SEGÚN VAYAS APLICANDO EL COLOR.

ESTA APLICACIÓN ES MUY CONVENIENTE EN ÁREAS DE MAYOR TAMAÑO, YA SEA PARA DAR EFECTOS O PARA EXTENDER Y DEGRADAR EL COLOR UNIFORMEMENTE.

MOJANDO EL PAPEL

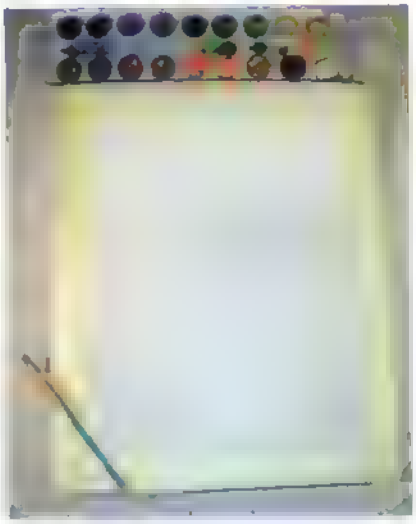
EXTENDER COLOR SOBRE ÁREAS MOJADAS NOS AYUDA A DAR EFECTOS MUY AGRADABLES, FUNDIENDO EL COLOR CON LA TEXTURA DEL PAPEL DE UNA FORMA NATURAL.
PARA ESTE EJERCICIO UTILIZAMOS PAPEL FABRIANO, MUY ÚTIL EN ESTE TIPO DE APLICACIONES, PROPIO PARA LA ACUARELA Y MUY RESISTENTE AL AGUA Y AL FROTE CONSTANTE. ANTES DE EMPEZAR, MONTAREMOS EL PAPEL, FIJÁNDOLO A UNA BASE CON CINTA "MASKING TAPE".

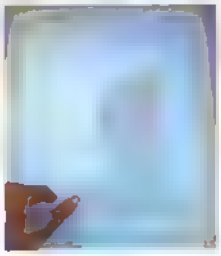




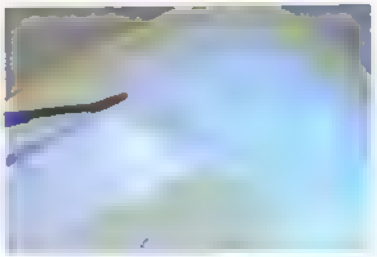
ENMASCARILLADO

ANTES DE ENMASCARILLAR, REDUCE EL CONTACTO DE LA CINTA FROTANDO ESTA CONTRA TU ROPA (EVITA HACERLO CONTRA PELUCHES O ROPA QUE SUELTE PELITOS) Y PRUÉBALO EN RECORTES HASTA QUE SE ADHIERA Y NO ROMPA EL PAPEL.





AHORA APLICA EL MASKING TAPE POR TIRAS SOBRE EL PERSONAJE HASTA CUBRIRLO. RECORTA EL CONTORNO CON UN CUTTER CON SUAVIDAD EVITANDO CORTAR EL PAPEL FABRIANO. LUEGO RETIRA EL SOBRANTE ALREDEDOR DEL PERSONAJE Y ESTARÁ LISTO PARA COMENZAR A TRABAJAR.



ANTES DE EMPEZAR A APLICAR EL COLOR, MOJA EL ÁREA CORRESPONDIENTE AL CIELO. NOTARÁS QUE EL PAPEL COMENZARÁ A EXPANDIRSE UN POCO, RESULTADO DE LAS FIBRAS DE ALGODÓN.

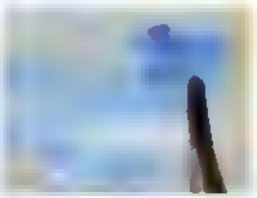
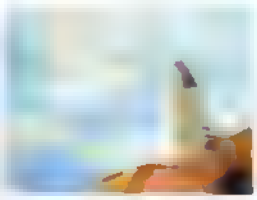
EL CIELO

AHORA EMPEZAMOS A APLICAR CON EL PINCEL HACIENDO "MANCHAS" EN COLOR AZUL. FÍJATE CÓMO LA ACUARELA SE EXPANDE EN EL PAPEL MOJADO, DESVANECIÉNDOSE DEL CENTRO HACIA AFUERA.

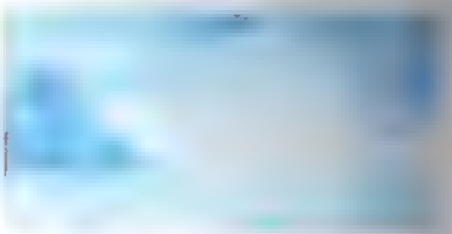
CONTINUAMOS APLICANDO MANCHAS EN DIFERENTES PUNTOS DEL ÁREA, DEJANDO ZONAS BLANCAS A MODO DE NUBES. ES IMPORTANTE RESPETAR ÁREAS BLANCAS PARA QUE EL RESULTADO NO SEA SÓLO UNA GRAN MANCHA AZUL.

EXTIENDE EL COLOR LIGERAMENTE MARCANDO LOS LÍMITES ENTRE EL CIELO Y LAS NUBES; EL AGUA SE ENCARGARÁ DE EXTENDER Y DIFUMINAR EL COLOR, COMO SI EL VIENTO MOVIERA LAS NUBES, DANDO UN EFECTO MUY NATURAL.

DOCUMENTARTE
ES MUY IMPORTANTE SI, TIENES DUDAS DE DÓNDE DEBES PONER MÁS COLOR, CONSULTA ALGUNA REVISTA O FOTOS EN LA QUE SE VEA CIELO CON NUBES, ESTO TE AYUDARÁ MUCHÍSIMO A OBSERVAR EL RITMO QUE LLEVA EL COLOR.

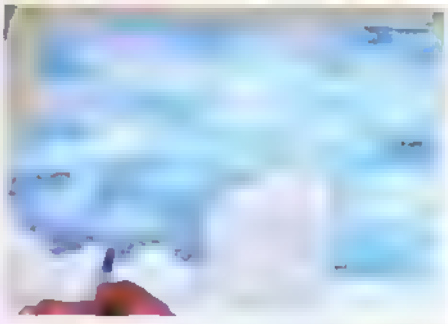



PUEDES PONER MÁS COLOR AZUL DONDE REQUIERAS CIELO DESPEJADO, PERO PROCURA QUE LA APLICACIÓN SEA RÁPIDA Y ANTES DE QUE EL PAPEL VAYA SECANDO, CONTROLANDO LA TONALIDAD DE ÉSTE. DESCARGANDO UN POCO DE COLOR EN EL PAPEL DE PRUEBA.

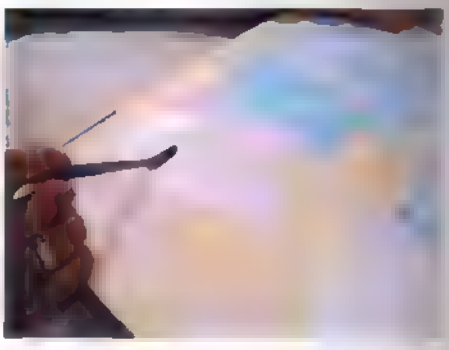


ASÍ PUEDES TENER DIFERENTES TONALIDADES DEL MISMO COLOR, SATURANDO EN UNAS ZONAS Y DILUYENDO EN OTRAS.

DEFINE LA BASE DE LAS NUBES CON COLOR MÁS SATURADO Y ZONAS INTERMEDIAS CON EL COLOR AZUL MÁS DILUIDO.



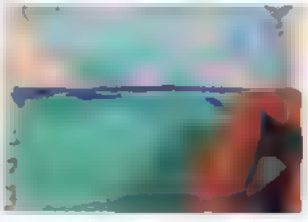
Y MARCA CON EL COLOR MÁS SATURADO LA DIVISIÓN ENTRE EL CIELO Y EL MAR. ANTES DE EMPEZAR CON LAS SIGUIENTES ÁREAS, DEJA SECAR EL PAPEL. PARA QUE EL AZUL NO SE MEZCLE CON EL SIGUIENTE COLOR.



CUANDO EL PAPEL YA ESTÉ SECO, MOJA LA ZONA DONDE UBICAMOS EL MAR DESDE NUESTRO TRAZO, CUIDANDO DE NO INVADIR EL AZUL DEL CIELO.

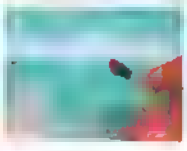
EL MAR

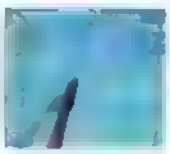
COMIENZA APLICANDO UN AZUL MÁS CLARO Y BRILLANTE Y EXTIÉNDELO UNIFORMEMENTE DESDE EL HORIZONTE HASTA LA PLAYA, DE MANERA QUE SE VAYA DEGRADANDO CON EL PAPEL RETIRA DE FORMA HORIZONTAL ALGUNAS LÍNEAS DE COLOR PARA MARCAR UNAS CUANTAS OLAS. APLICA UN POCO MÁS DEL MISMO AZUL POR DEBAJO DE ESTA ESPUMA PARA MARCAR UNA LEVE SOMBRA.

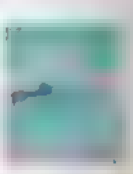


ANTES DE QUE SEQUE EL COLOR, APLICA AZUL MARINO DESDE EL HORIZONTE Y DIFUMÍNALO HACIA ABAJO. CUANDO EMPIECE A SECAR ESTA SEGUNDA CAPA, DIBUJA CON ESTE MISMO COLOR PEQUEÑAS LÍNEAS HORIZONTALES A MANERA DE OLAS LEJANAS Y VE HACIÉNDOLAS MAS LARGAS Y OVALADAS, CONFORME TE ACERQUES A LA PLAYA VE DILUYENDO EL COLOR AL APLICAR LAS MÁS CERCANAS SIMULANDO LAS ONDAS DEL AGUA Y SOMBREANDO LA BASE DE LAS OLAS QUE DEFINIMOS ANTERIORMENTE.

LAS OLAS







YA EN SECO LE PONEMOS DETALLES A LAS OLAS Y AL MAR. APLICA AZUL MARINO PARA SOMBREAR ALGUNAS BAJO LA ESPUMA PUNTEANDO CON EL PINCEL. LUEGO DIFUMÍNALOS Y EXTIÉNDELOS LIGERAMENTE EN FORMA DE "J" ACOSTADA. TAMBIÉN PON UN POCO DE SOMBRA EN LAS ONDAS EN FORMA DE "C" Y DIFUMÍNALO.

EMMY HERNÁNDEZ

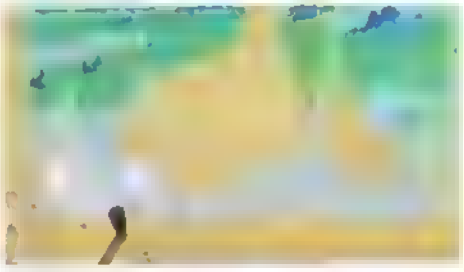
HABIENDO TERMINADO EL MAR, DEJA SECAR EL DIBUJO PARA COLOREAR LOS ARRECIFES Y LA PLAYA.

LOS ARRECIFES

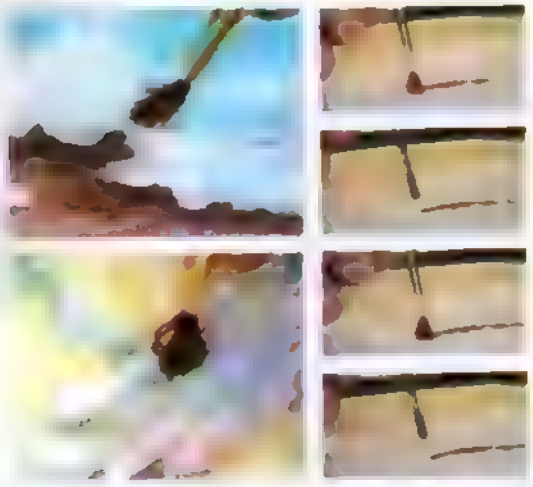
UNA VEZ SECO EL PAPEL, HUMEDECEMOS UN POCO EL ÁREA DE LOS ARRECIFES Y EXTENDEMOS COLOR CAFÉ CON UNA NOTA DE MORADO. SECANDO ESTA CAPA, APLICA OTRA DE COLOR CAFÉ CON AZUL MARINO Y UNA "PUNTITA" DE COLOR NEGRO PARA CREAR UNA SOMBRA INTENSA DEL LADO CONTRARIO A LA FUENTE DE LUZ QUE UBICAREMOS A LA DERECHA.

LA PLAYA

MOJAMOS AHORA EL ÁREA DONDE COLOREAREMOS LA ARENA, DEJANDO UN ESPACIO ENTRE EL AZUL DEL MAR Y DONDE ESTARÁ LA ESPUMA DE LAS OLAS.

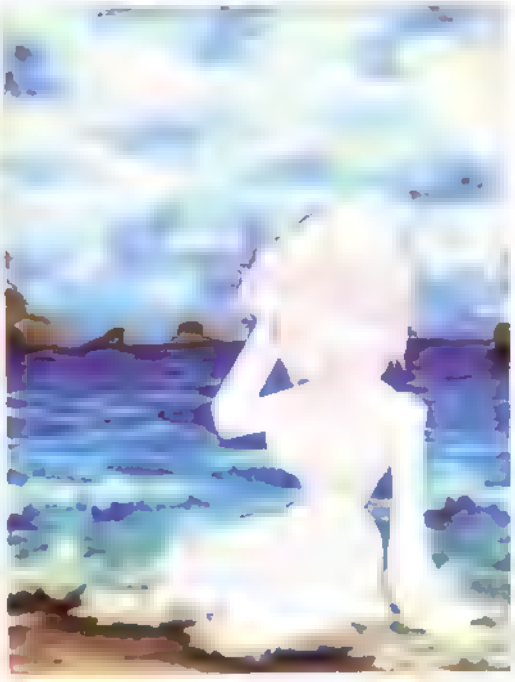


EMPEZAMOS APLICANDO COLOR OCRE CON BERMELLÓN COMO BASE DE COLOR. Y ANTES DE QUE SEQUE, APLICAMOS CAFÉ CON MORADO POR DEBAJO DE LA ESPUMA PARA SOMBREAR, SIGUIENDO EL CONTORNO ESPUMA LIGERAMENTE Y DE FORMA HORIZONTAL HACIA LA ZONA MÁS CLARA DE LA ARENA. YA QUE HA SECADO, APLICA EL MISMO CAFÉ CON ALGO DE AZUL MARINO PARA DELINEAR LAS SOMBRAS MÁS INTENSAS BAJO LA ESPUMA.



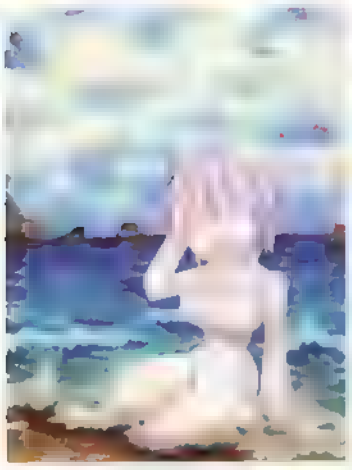
CON ESTE MISMO COLOR Y EL PINCEL HÚMEDO, VE GOLPEANDO SUAVEMENTE CON LA PUNTA EN LA PARTE INFERIOR DE LA ESPUMA. ASÍ LA SOMBRA TRANSPARENTARÁ EL COLOR DE LA ARENA QUE ÉSTA POR DEBAJO. LUEGO, TOMA UN POCO DE AZUL MARINO Y APLICA DEL MISMO MODO EN LA PARTE BAJA DE LA ESPUMA, TANTO DE LAS OLAS DEL MAR COMO DE LAS OLAS QUE ROMPEN EN LA PLAYA A LOS LADOS DEL PERSONAJE.

YA QUE HAYAS DADO ESTOS ÚLTIMOS TOQUES Y TE CONVENZA EL RESULTADO, RETIRA CUIDADOSAMENTE EL MASKING TAPE QUE CUBRE AL PERSONAJE PARA COLOREARLO.

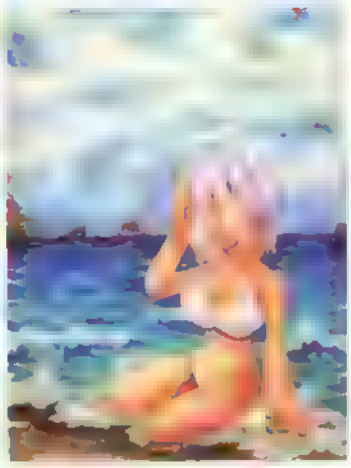


EMMY HERNÁNDEZ

LA CHICA



PARA COLOREAR A ESTA CHICA NOS BASAREMOS EN LOS PASOS DEL EJERCICIO ANTERIOR. COMENZANDO POR DAR VOLUMEN CON LAS SOMBRAS EN COLOR MORADO; DESPUÉS DE ESTO HUMEDECEMOS UN POCO EL ÁREA QUE COLOREAREMOS PRIMERO.



EMPEZAMOS POR EL COLOR PIEL QUE ES MÁS CLARO. TOMA UNA BUENA CANTIDAD DEL COLOR Y EXTIÉNDELO DESDE LA SOMBRA Y LOS BORDES HACIA LA FUENTE DE LUZ. DEJANDO EN BLANCO LOS BRILLOS INTENSOS. AL SECAR ESTA CAPA DE COLOR, APLICA OTRAS CON EL COLOR PIEL CON UN POCO DE CAFÉ Y VIOLETA PARA ZONAS OSCURAS MÁS PEQUEÑAS Y EXTIÉNDELO SUAVEMENTE HACIA LA LUZ

HUMEDECEMOS EL ÁREA DEL CABELLO Y APLICAMOS LOS COLORES DEL ANTERIOR EJERCICIO (POR SI NO SE HABÍAN DADO CUENTA, ES LA MISMA CHICA AHORA TOMANDO UNAS VACACIONES) COMENZANDO POR EL COLOR MÁS CLARO ESTA VEZ, QUE ES EL OCRE; SECANDO ÉSTE, APLICA EL CAFÉ ROJIZO COMO SE HIZO ANTERIORMENTE Y DETALLA LOS MECHONES EN EL TONO MAS OSCURO YA EN SECO

COLOREAMOS AHORA EL [illegible] CUBRIENDO LAS SOMBRAS YA ANTES DEFINIDAS CON COLOR AQUA PROCURANDO QUE EL TONO NO SE PIERDA CON LOS COLORES DE MAR, DANDOLE UNA MENOR SATURACION CON MAS AGUA Y MENOS COLOR EN [illegible]

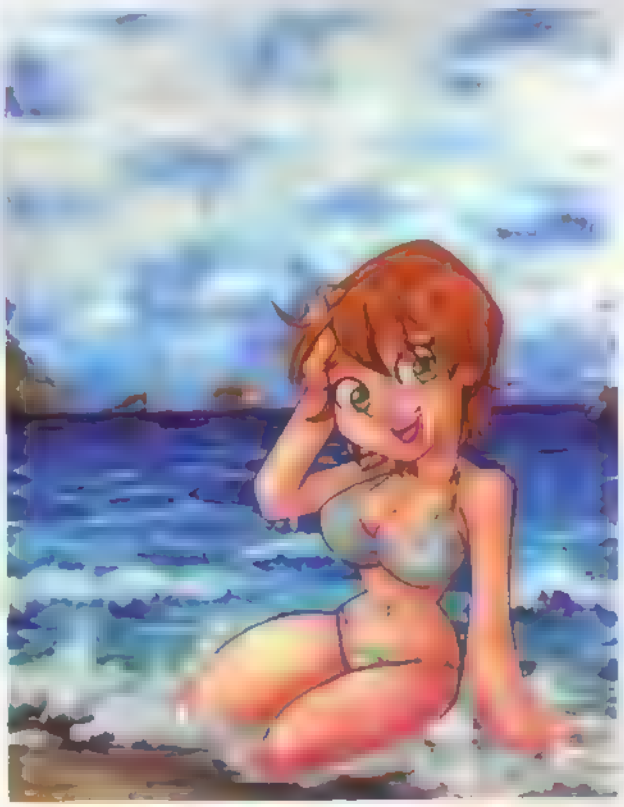
LOS DETALLES

CON EL PINCEL HUMEDO TOMAMOS UN POCO DE ACRÍLICO BLANCO, LO APLICAMOS DANDO GOLPECITOS CON LA PUNTA SOBRE LA ESPUMA DE LAS OLAS PARA DAR LA APARIENCIA DE GOTITAS QUE BRINCAN

TAMBIÉN CON ACRÍLICO DELINEAMOS GOTAS DE AGUA QUE ESCURRAN POR LA PIEL DE LA CHICA SIGUIENDO SU VOLUMEN, POR SU CABELLO Y BAJO LAS PIERNAS DONDE ROMPEN LAS OLAS.

POR ÚLTIMO, DAMOS COLOR A LA CARA "MAQUILLANDO" SUS OJOS Y LABIOS, COLOREANDO DESPUÉS EL INTERIOR DE LA BOCA Y LAS PUPILAS CON EL MISMO VERDE DEL EJERCICIO ANTERIOR

Y REMARCAMOS LA LÍNEA DEL PERSONAJE EN VIOLETA PARA QUE SOBRESALGA DEL FONDO.

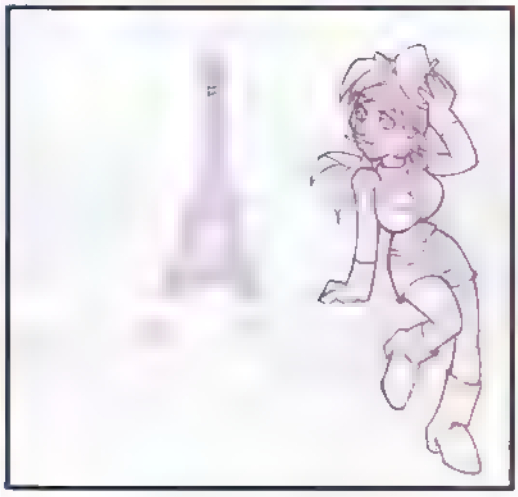


Y ASÍ TERMINAMOS NUESTRA ILUSTRACIÓN

EMMY HERNANDEZ

LOS COLORES SE DISUELVEN PREVIAMENTE EN AGUA ANTES DE APLICARLOS AL PAPEL. SEGÚN LA CANTIDAD DE COLOR QUE DILUYAS EN AGUA, SERÁ LA INTENSIDAD DEL TONO.
ESTA SOLUCIÓN APLICADA CON EL PINCEL EN UN ÁREA ESPECÍFICA, TE DA COLORES EN BLOQUE, PERO APLICADO CON OTROS RECURSOS COMO ESPONJA, ALGODÓN, CEPILLO O AERÓGRAFO, TE DARA DISTINTOS EFECTOS, RÁPIDOS, VISTOSOS Y MUY SENCILLOS.

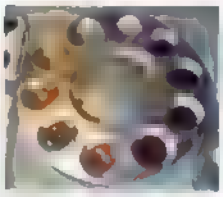
ACUARELA AGUADA



PARA ESTE RÁPIDO EJEMPLO, UBICAMOS A NUESTRA MODELO EN UNA ESPECIE DE POSTAL DE UN PAISAJE PARISINO. EN ESTE EJERCICIO LE DAREMOS MAYOR IMPORTANCIA AL FONDO, PUES HAY MUCHAS POSIBILIDADES PARA CREAR EFECTOS CON LAS ACUARELAS AGUADAS.

COMENZAMOS POR ENMASCARILLAR LOS ELEMENTOS QUE DE PRIMERA INSTANCIA NO COLOREAREMOS (LA CHICA Y LA BARANDA) PARA TENER MAYOR LIBERTAD DE MOVIMIENTO AL APLICAR LA ACUARELA EN EL FONDO Y EVITAR QUE LA PINTURA LOS INVADA Y ESTROPEAR EL TRABAJO.

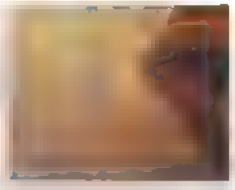
PREPARANDO LOS COLORES

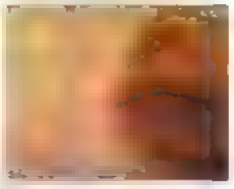


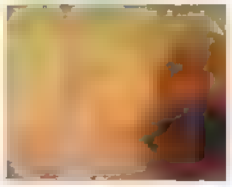
PREPARAMOS LOS COLORES QUE VAMOS A UTILIZAR. LLENAMOS EL GODETE CON AGUA Y EN CADA ESPACIO VAMOS DILUYENDO CANTIDADES DISTINTAS DE COLOR Y COMBINANDO OTROS PARA HACERNOS DE UNA GAMA DE COLOR ADECUADA. EN ESTE CASO USAMOS DESDE EL AMARILLO OCRE HASTA EL MORADO, PASANDO POR COMBINACIONES CON VIOLETA MAGENTA Y AZUL.

EL CIELO

COLOREAREMOS EL CIELO EVOCANDO UN ATARDECER DE TONOS DORADOS. TOMAMOS UN PEDAZO DE ALGODÓN Y LO HUMEDECEMOS EN EL COLOR OCRE. EXPRIME EL EXCESO DE LÍQUIDO Y LO APLICAMOS EN EL PAPEL DE FORMA RAPIDA Y CON MOVIMIENTOS CIRCULARES.







EVITA OPRIMIR CON DEMASIADA FUERZA PARA QUE EL COLOR NO SE MARQUE COMO CRAYOLA. LUEGO APLICAMOS UNA SEGUNDA CAPA DE COLOR TOMANDO CON OTRO ALGODÓN, UNA SOLUCIÓN DE OCRE CON UN POCO DE VIOLETA O MAGENTA PARA COLOREAR UN ÁREA MAS OSCURA AL REDEDOR, DEJANDO LA ZONA DE LUZ AL CENTRO DE LA TORRE EIFFEL.

DEFINIENDO EL HORIZONTE

TOMAMOS OTRO ALGODÓN HUMEDECIDO EN VIOLETA Y MARCAMOS, SIGUIENDO CON LOS MISMOS MOVIMIENTOS, LA TIERRA TRAS LA BARANDA, UN POCO MÁS ARRIBA DEL CENTRO DE ÉSTA. APLICAMOS UN TONO CLARO CON ESTE COLOR PARA MÁS ADELANTE AGREGAR OTRA CAPA CON EL PINCEL PARA DEFINIR MÁS ESTA ZONA.

ACUARELA

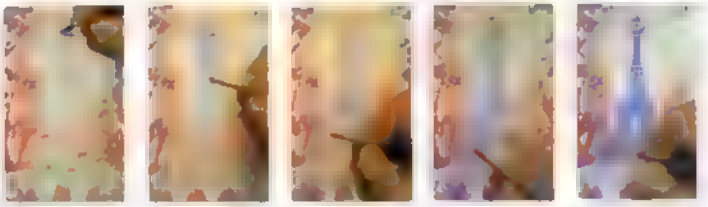
EMMY HERNANDEZ

LA ARBOLEDA

YA QUE DEFINIMOS EL HORIZONTE, DIBUJAREMOS VARIOS ÁRBOLES CON EL PINCEL EN COLOR NARANJA MUY DILUIDO PARA DAR LA IMPRESIÓN DE LEJANÍA, ESTE COLOR SE ASEMEJARÁ A LA GAMA QUE APLICAMOS EN EL CIELO. CON LÍNEAS QUEBRADAS HACEMOS LOS TRONCOS Y RAMAS, Y RESOLVEMOS EL FOLLAJE DANDO PEQUEÑOS GOLPECITOS CON LA PUNTA DEL PINCEL. DE LA MISMA FORMA, PERO CON COLOR VIOLETA O MAGENTA, NO MUY SATURADO, HACEMOS LA VEGETACIÓN INTERMEDIA.

UTILIZANDO MORADO CON UN POCO DE MAGENTA, EN UN TONO MAS OSCURO, DEFINIMOS LOS ÁRBOLES Y FOLLAJE EN UN PLANO MÁS CERCANO.

Y SEGUIMOS CON LOS GOLPECITOS DE PINCEL PARA INTEGRAR LA ARBOLEDA CON LOS PLANOS ANTES DIBUJADOS.

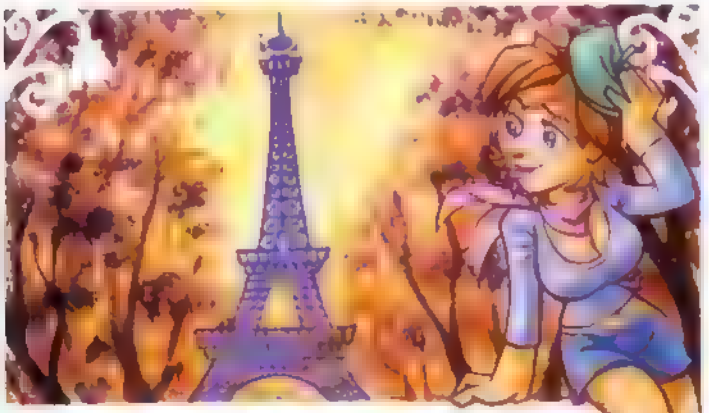


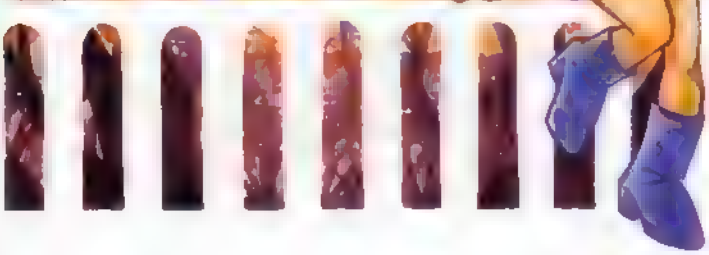
LA TORRE EIFFEL LA DESPEGAMOS DEL FONDO CONTRASTÁNDOLA CON UN TONO LILA UN POCO DILUIDO CUBRIENDO EL ÁREA DE FORMA RÁPIDA. CUANDO ESTA CAPA YA HAYA SECADO, DEFINIMOS LA ESTRUCTURA Y LOS DETALLES CON MORADO.

LA CHICA

YA SECO EL FONDO RETIRAMOS LA MASCARILLA QUE CUBRE SÓLO A LA CHICA. EN LA PALETA DE COLOR QUE LE APLICAREMOS, PREPARA DOS TONOS PARA CADA COLOR, UNO CLARO DE BASE Y EL SEGUNDO MÁS OSCURO QUE PONDREMOS AL SECAR EL PRIMERO, COMO SECCIONES DE SOMBRA EN BLOQUE. DEBES PROCURAR QUE LA PRIMERA

APLICACIÓN SEA RÁPIDA Y SIN SALIRTE DEL ÁREA, YA QUE CADA PASADA QUE DES, CUANDO EL COLOR ESTÉ SECO, HARÁ QUE EL TONO EN LA PRIMERA CAPA SE TORNE MAS OSCURO, ESTO LO PUEDES APROVECHAR PARA DEFINIR Y APLICAR ALGUNAS SOMBRAS Y DETALLES. PERO SIEMPRE BUSCANDO QUE LOS COLORES QUE ELIJAMOS PARA EL PERSONAJE, LO HAGAN RESALTAR DEL FONDO.



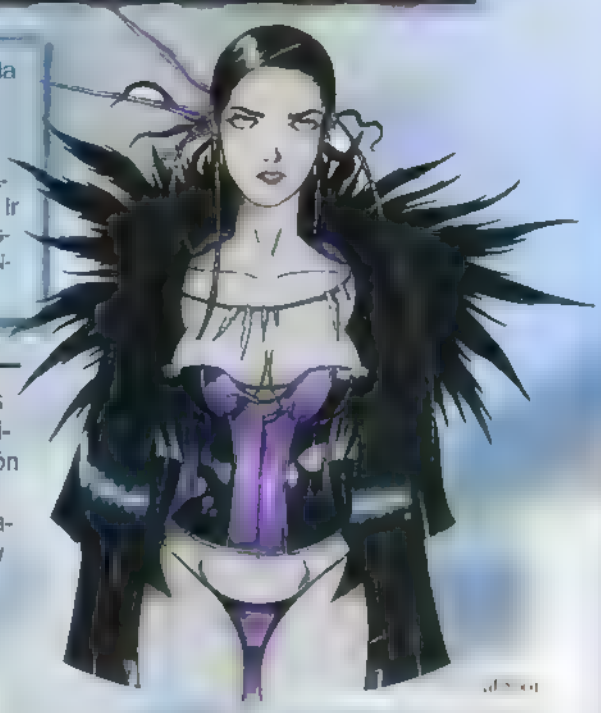


POR ÚLTIMO...

HABIENDO YA DEFINIDO EL PERSONAJE, RETIRAMOS LA MASCARILLA RESTANTE, CORREGIMOS CON BLANCO ALGUNOS PUNTOS DE COLOR QUE HAYAN DESBORDADO DE LA MASCARILLA Y . ¡LISTO!

REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

Esta sección ha tenido mucho éxito entre los lectores, quienes cada día nos mandan más y más trabajos para revisión, les recordamos que sus trabajos digitales deben tener una resolución máxima de 100 DPIs y estar al tamaño de impresión (al menos 10 x 15 cm) y enviarlos a la cuenta, dibujarte@cartonista.com. Los trabajos en papel deben enviarlos a la dirección de la editorial que ya conocen e ir dirigidos a la sección de la revista. Y reiterando nuestro lema en esta sección ¡TEN CUIDADO CON LO QUE PIDES; SE TE PUEDE CONCEDER!, iniciamos con los trabajos



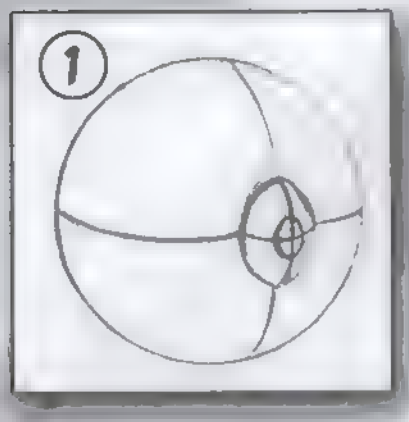
¡¡Hola!! Les envío a uno de mis personajes para que los profesionales del dibujo le hagan una crítica constructiva. Mando un saludo a todo el equipo y una felicitación pues no me he perdido una sola de sus publicaciones. Me gustaría que hablaran sobre dos dibujantes a mi parecer excelentes, el primero es Masamune Shirow (especialmente sus Intron Depot) y J. Scott Campbell y sus Danger Girls.

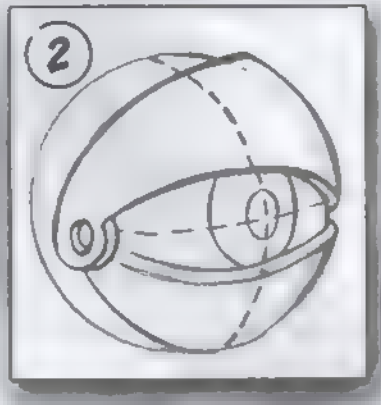
Gracias.

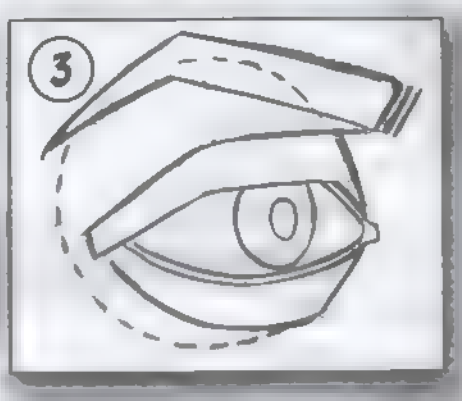
Atte. Jorge López

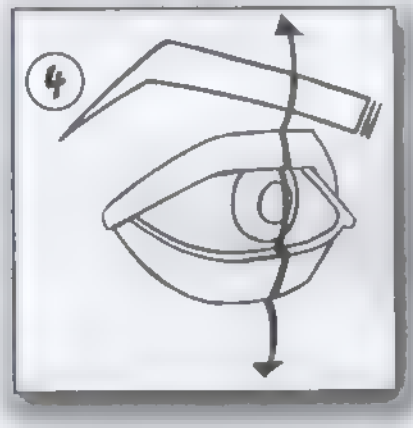
Hola, Jorge. Tu trabajo no está mal, el diseño es bastante bueno, pero debes tener cuidado porque en el proceso de corrección notamos que tiene mucho parecido con Lulú, de Final Fantasy X. Cuida mucho los detalles en los personajes, por ejemplo: el corsé de tu chica está desgarrado; sin embargo ni la capa ni los guantes tienen alteración alguna, debes mantener la coherencia en tus personajes, si una prenda está tan desgarrada, significa que tuvo una batalla y, por lo tanto, nada de su ropa se salva, ni siquiera su cabello. No pierdas de vista este tipo de detalles, son importantes. Checa también los colores, el negro de la capa se confunde con el negro de los guantes y el negro del corsé, si te fijas en los distintos tipos de negro, verás que hay ropa de diferentes negros, usa esos tonos para diferenciar las prendas de tus personajes. Observa en el proceso la manera en la que se ubican todos los detalles al dibujo final. Como habrás visto, nos atrevimos a usar tu personaje para ilustrar la portada de este número, esperamos te haya agradado.

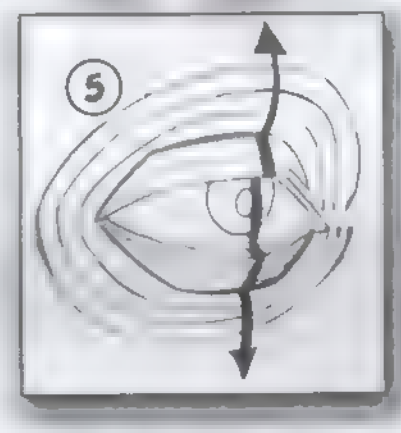
Anatomía básica del Ojo





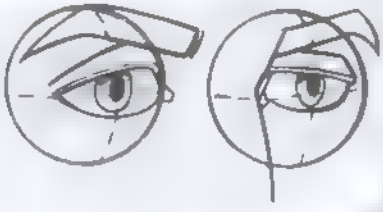


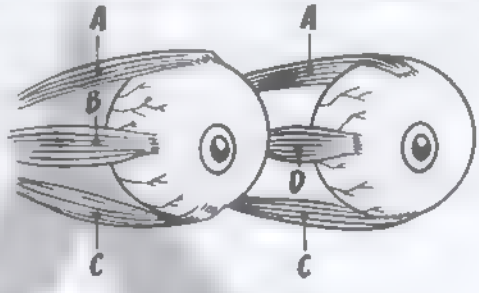


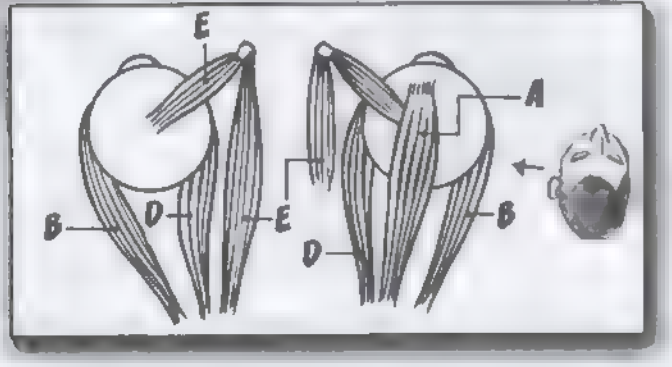


Para dibujar correctamente un ojo recordemos que su forma es la de un círculo (1), los párpados siguen esta forma circular y cubren el ojo (2), tomando esto en cuenta podemos construir un ojo con mayor profundidad (3).

En la figura 4 puedes ver cómo por medio de una línea que parte al ojo es mas fácil notar su profundidad, tambien te puede servir para dibujar los músculos de los párpados (orbiculares de los párpados) en la figura 5.



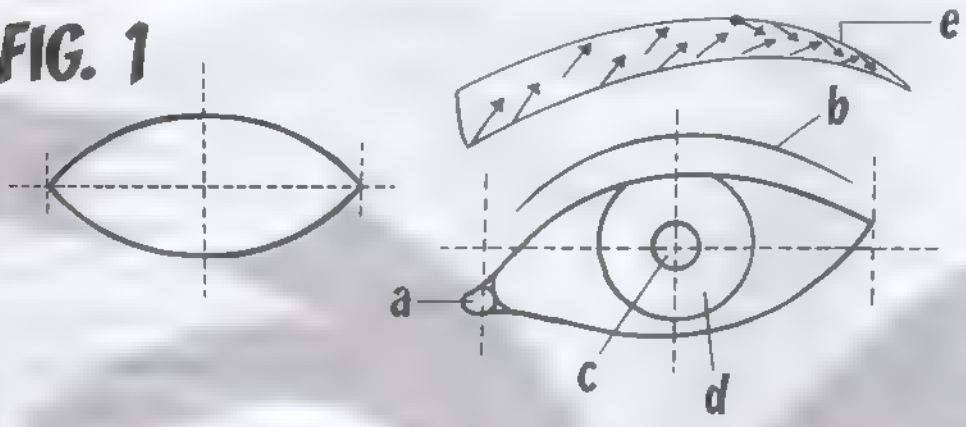




Para su movimiento los ojos cuentan con diversos músculos; éstos son los principales.

A- Recto superior
B- Recto externo
C- Recto inferior
D- Recto interno
E- Músculo oblicuo del ojo

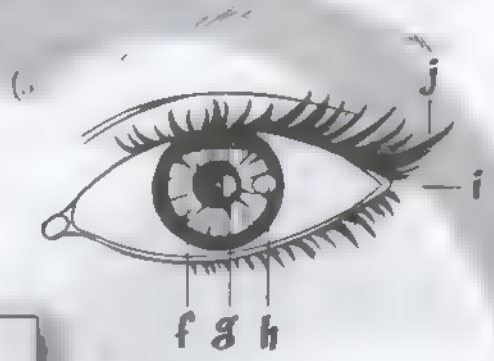
FIG. 1



La forma básica de un ojo es semejante a una pepita o almendra (1) y con unas pequeñas alteraciones le podemos dar una forma más específica. Ubica el lagrimal (a), línea del párpado superior (b), pupila (c) e iris (d), observa las flechas, éstas indican la dirección en la que crece el pelo de las cejas (e).

El ojo de la figura 2 se ha construido en base a lo anterior y se han tomado otras consideraciones. En (f) puedes ver unas líneas que van hacia la pupila, éstas son las señales de coloración del iris. En (g) hay un pequeño brillo en la pupila, es la luz externa que generalmente se refleja. En (h) hay otro brillo que puede generarse por la humedad del ojo.

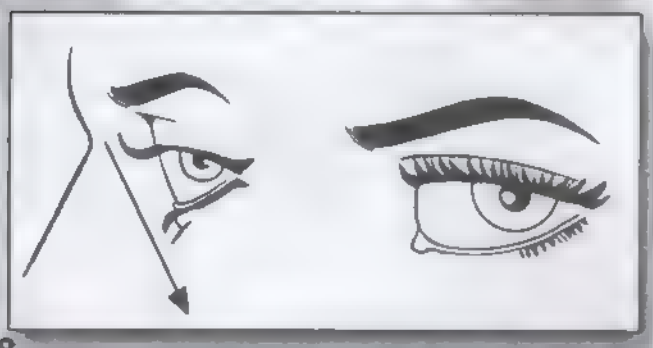
FIG. 2



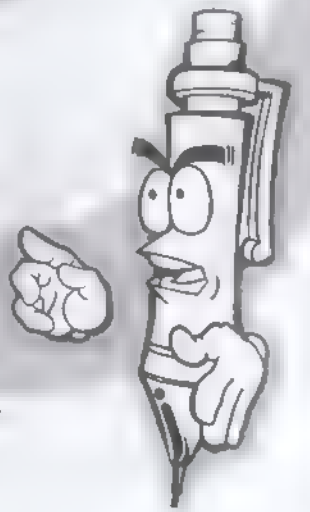
En (i) observa que hay un espacio en el que no aparecen pestañas, en (j) puedes ver que las pestañas superiores son más grandes que las inferiores y todas crecen rizadas hacia arriba (superiores) o hacia abajo (inferiores).

FIG. 3

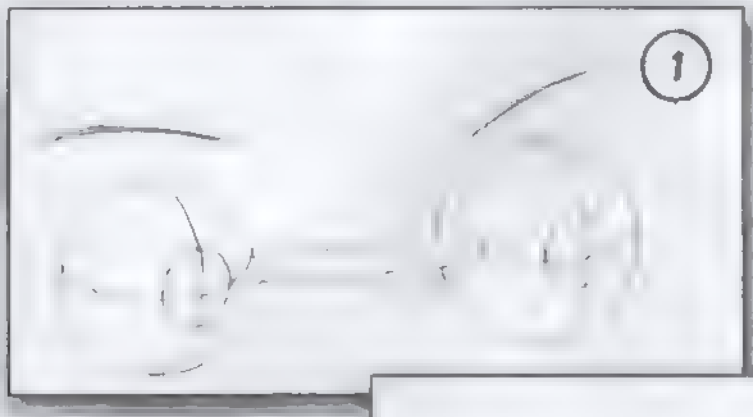
FIG 4



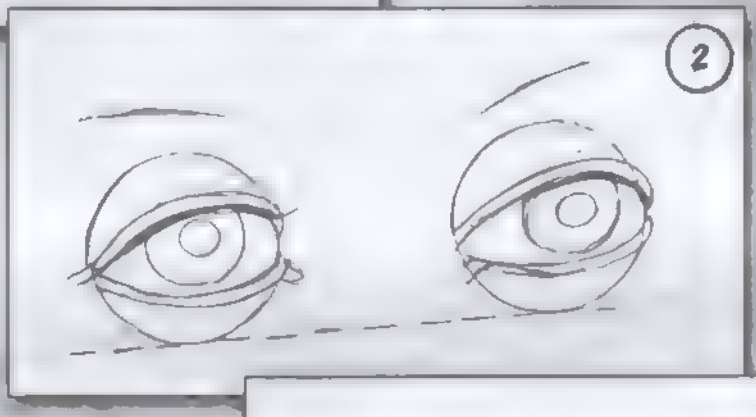
Cuando el ojo es visto de perfil es más notable la presencia de los párpados, observa el comportamiento de éstos cuando el ojo se cierra o mira hacia arriba en la figura 3. Recuerda que el ojo visto de perfil tiene una dirección como lo indica la flecha en la figura 4, es un error dibujarlos paralelos al rostro.



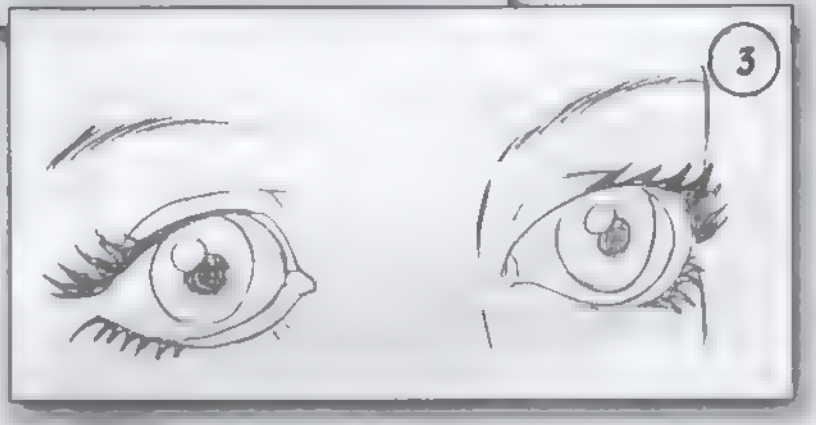
OJOS ESCORZA



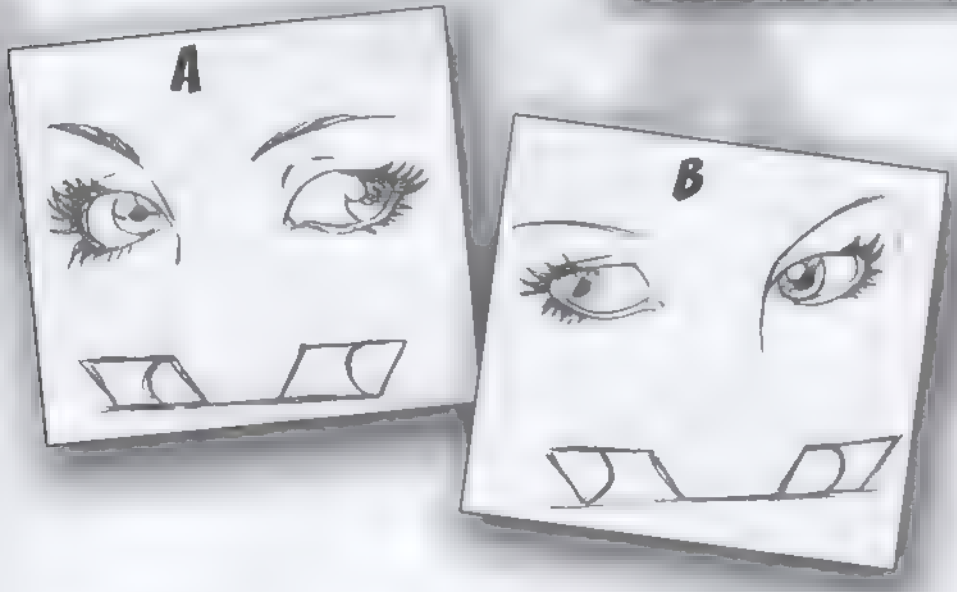
En el dibujo del rostro es más común ver un par de ojos que sólo uno. En el perfil, en vistas aéreas o visto desde abajo (cuando un ojo es cubierto por la nariz) se aprecia únicamente un ojo. Por esto debemos practicar los ojos por pares, es importante mantener la simetría de estos órganos, incluso en perspectiva. En (1) tenemos los globos oculares unidos por un mismo eje, si analizas el movimiento, las esferas se mueven exactamente igual y al mismo tiempo.



En (2) vemos ya la forma de los párpados, date cuenta de que a pesar de que ambos ojos son esféricos (y todas las esferas se ven igual desde cualquier vista) las líneas en los párpados son distintas en el ojo derecho con respecto al ojo izquierdo.

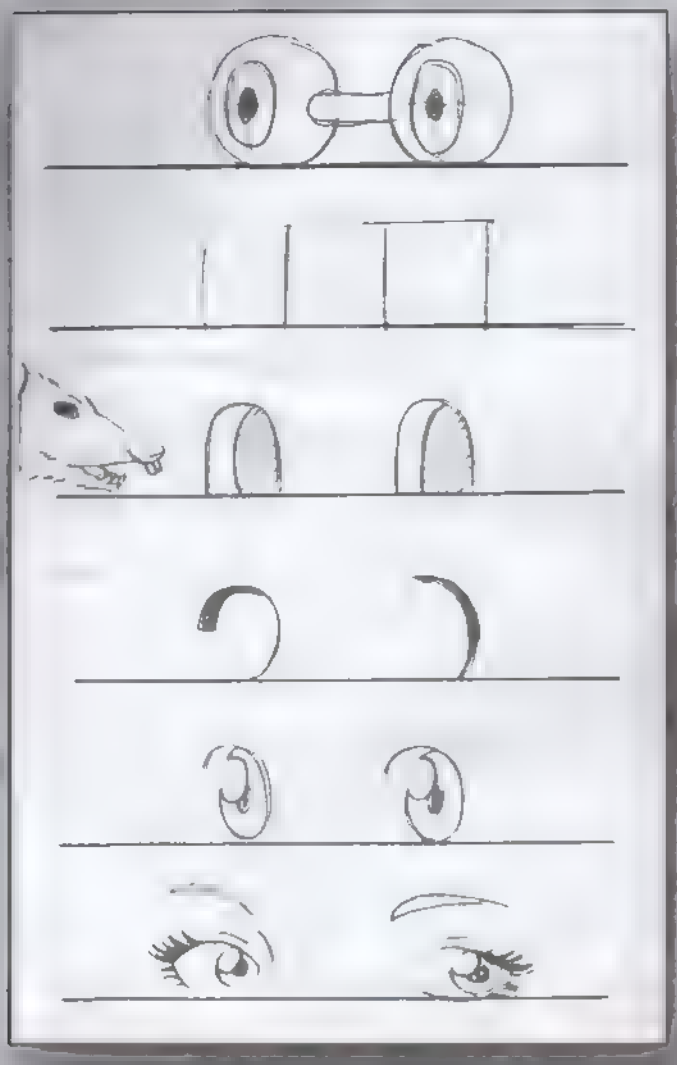


En (3) los ojos acabados, no sólo la forma de los párpados es distinta, observa que las pestañas señalan hacia afuera, los pliegues en la parte superior de ambos ojos es distinta.

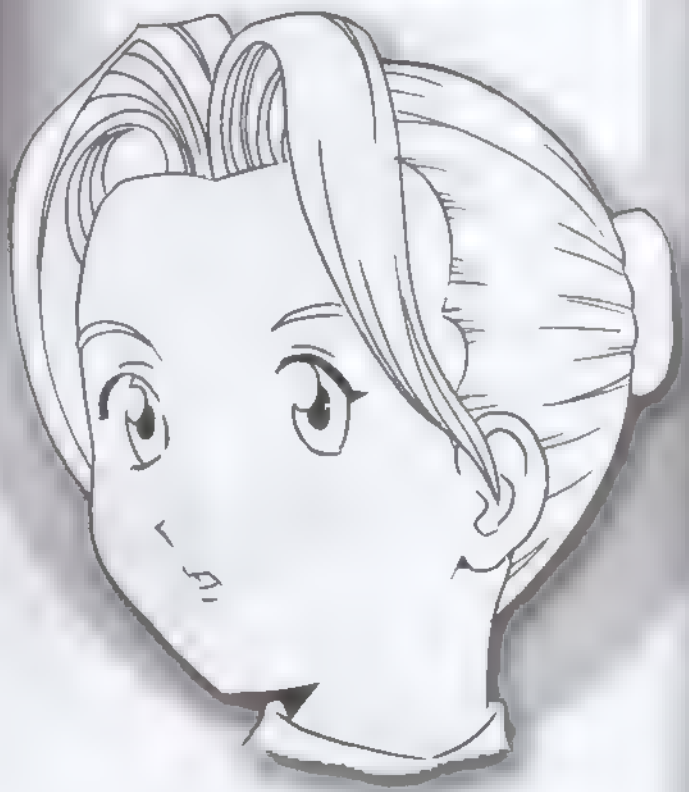


Para simplificar la diferencia entre los ojos izquierdo y derecho al ver los dos en una vista de tres cuartos, comparemos los ojos con una especie de rombos que señalan el uno hacia el otro como se observa en **A** y **B**.

OJOS



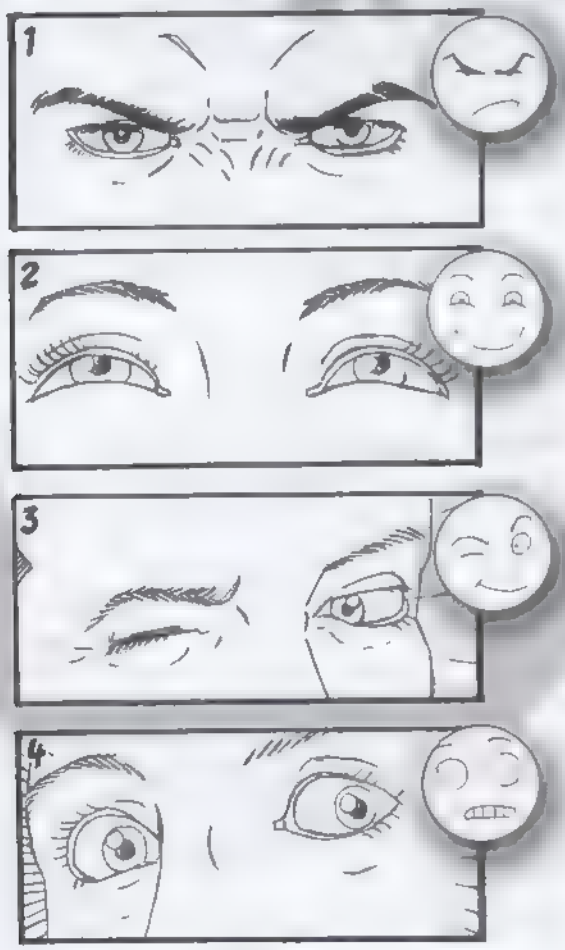
Hay muchas maneras de entender los ojos, a la izquierda hay distintas formas de ver los ojos de la figura de abajo: como cuadros, como agujeros en la pared, como una ¡C! invertida, como un ¡6!, etcétera. En contraste, al final de la columna checa los ojos realistas

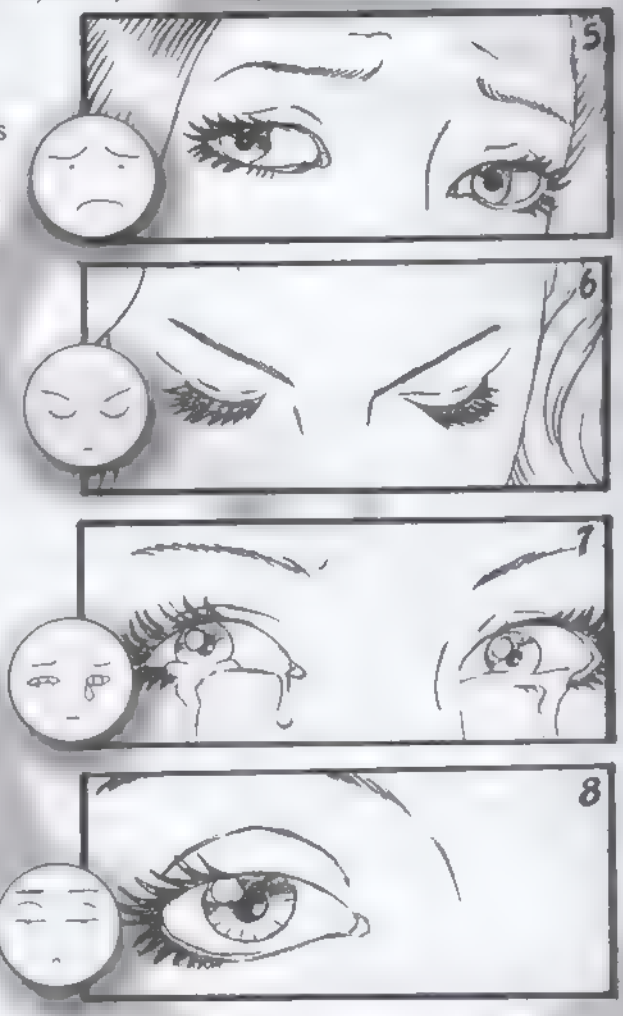


Los Ojos son parte importante de la expresión facial

Aun sin los demás elementos del rostro los ojos expresan por sí solos un estado de animo en particular, haciendo un acercamiento en ellos pueden resultar incluso más expresivos que la figura completa. Las cejas son un elemento clave de la expresión del ojo, sin ellas sería difícil expresar lo que queremos **Enojo, esfuerzo, concentración.** Las cejas se juntan, los ojos se entrecierran, se generan muchas arrugas entre ojo y ojo. **Risa, alegría.** Al reirse los ojos se entrecierran, el párpado de abajo sube más que el de arriba, las cejas se levantan. Al guiñar el ojo, la ceja del ojo cerrado baja, mientras la del abierto sube.

Miedo, espanto, sorpresa, advertencia. La pupila y el iris parecen hacerse más pequeños, pero siempre conservan su tamaño, los ojos al abrirse en exceso dan esta impresión.
Tristeza. Los ojos se cierran ligeramente, las puntas interiores de las cejas se levantan. Los párpados cerrados pueden expresar muchas cosas, dependiendo de la circunstancia.
El ojo llorando. Realmente las lágrimas salen del lagrimal, pero al acumularse en el ojo pueden caer de cualquier punto

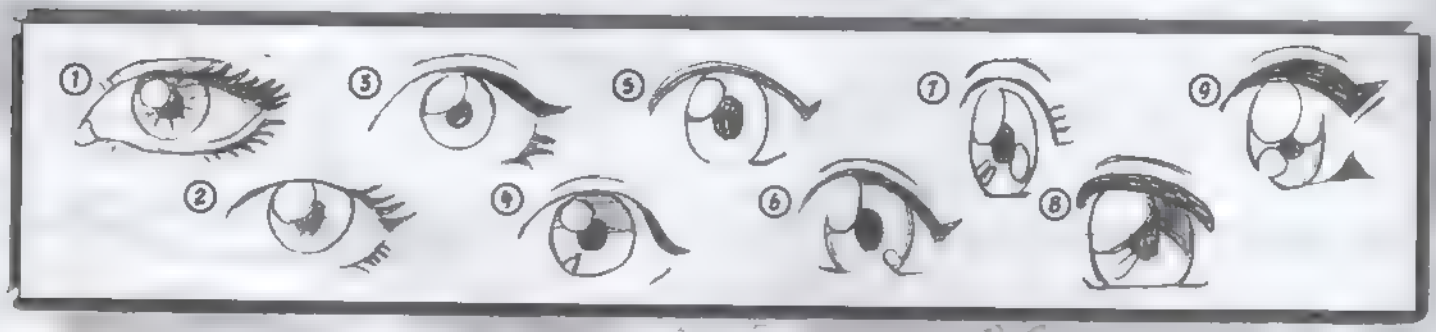




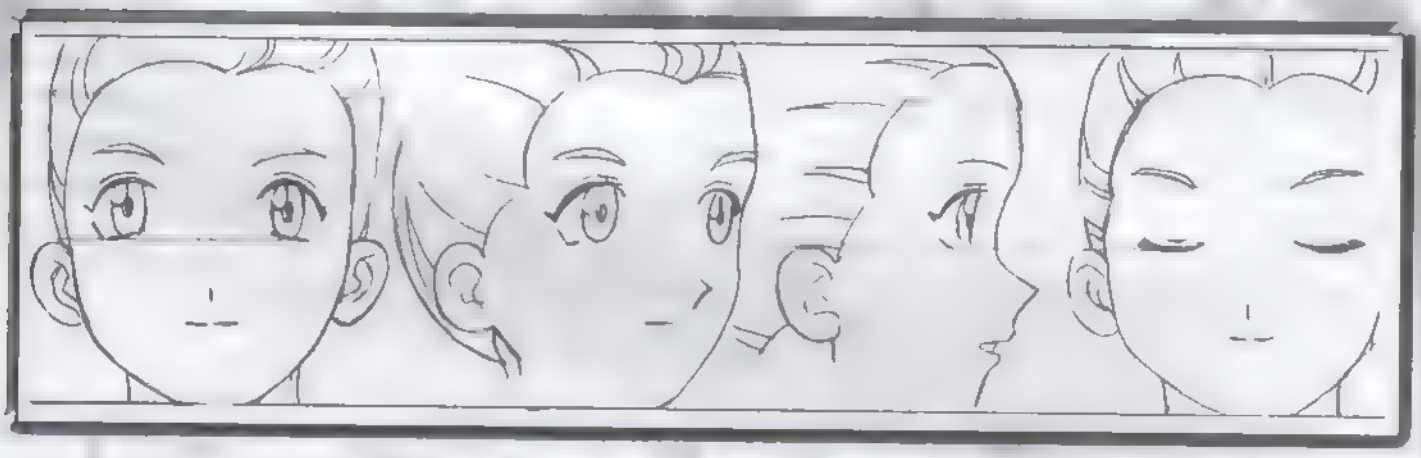
Aburrimiento Aun un solo ojo puede expresar lo que queremos, en el aburrimiento el parpado de arriba cae, tapando al iris
Observa las diferencias entre los ojos de la izquierda (hombres) y los ojos de la derecha (mujeres) los de los hombres son más cuadrados, las cejas están más cerca de los ojos y las pestañas son menos abundantes y voluminosas.

Los rostros simplificados te ayudan a entender mas facilmente como dibujar la expresión.

DEL OJO REALISTA AL OJO MANGA ESTILIZADO



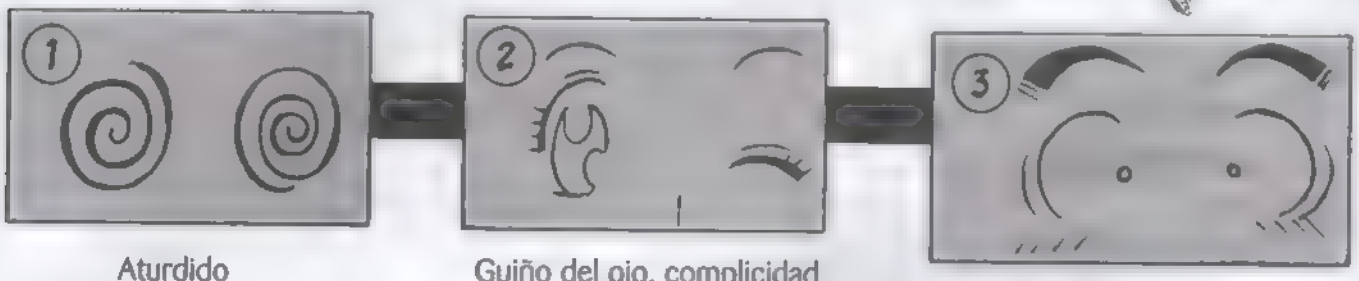
Hay distintos grados de estilización dentro del dibujo manga, pero la base siempre es la misma, el ojo realista; hay que conocer bien el ojo realista, luego, la estilización te resultara facil, solo hay que quitar lineas, aumentar el tamaño del ojo, del brillo, etc.



La base de los ojos en el manga es casi igual en todos los estilos, varian en tamaño y detalles como el brillo, los grosores en la linea, etcetera, pero la estructura es muy parecida.

La parte exterior del ojo se nota mas debido a las pestañas.
La posicion mas dificil, los tres cuartos, los ojos se dibujan distintos
Observa la figura del rostro completo en páginas anteriores.
El perfil del ojo es la mitad exterior del ojo visto de frente, resulta facil de dibujar. No olvides la línea de dirección del ojo.
El ojo cerrado se acopla a la forma del párpado inferior.

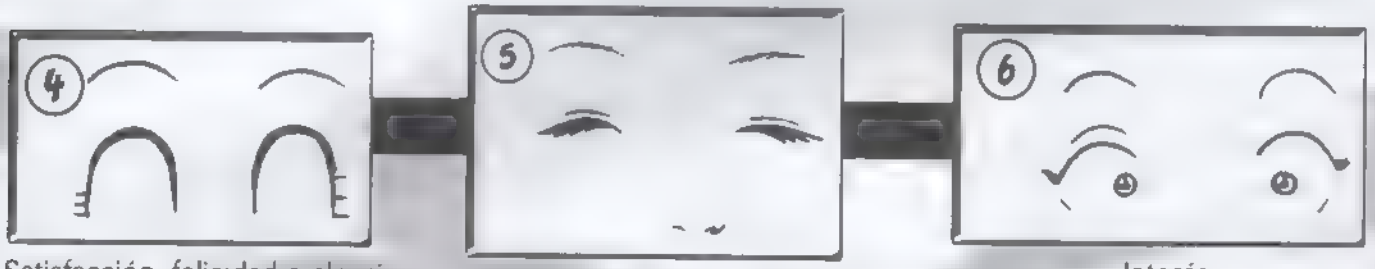
DIFERENTES EXPRESIONES (GAGS) EN EL DIBUJO TIPO MANGA



Aturdido

Guiño del ojo, complicidad

Espanto o sorpresa



Satisfacción, felicidad o alegría

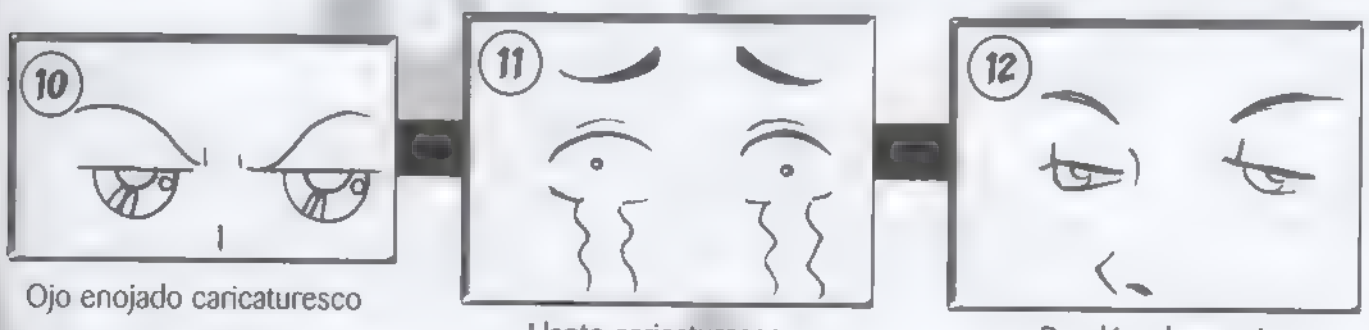
Disfrute, placentero, alegría.

Interés

Enamoramiento, amor a primera vista

El brillo en los ojos expresa una alegría explosiva, un sueño realizado

Ternura, sensualidad

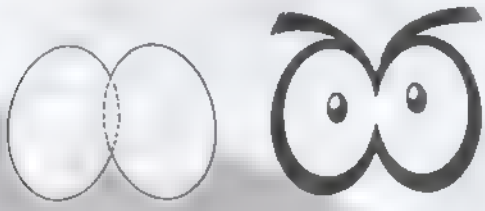


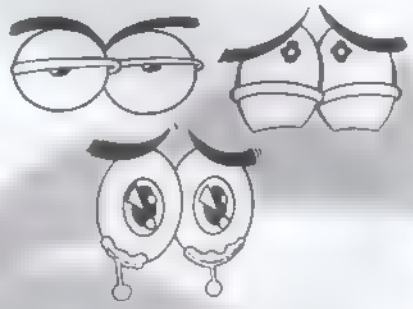
Ojo enojado caricaturesco

Llanto caricaturesco

Desdén, desprecio.

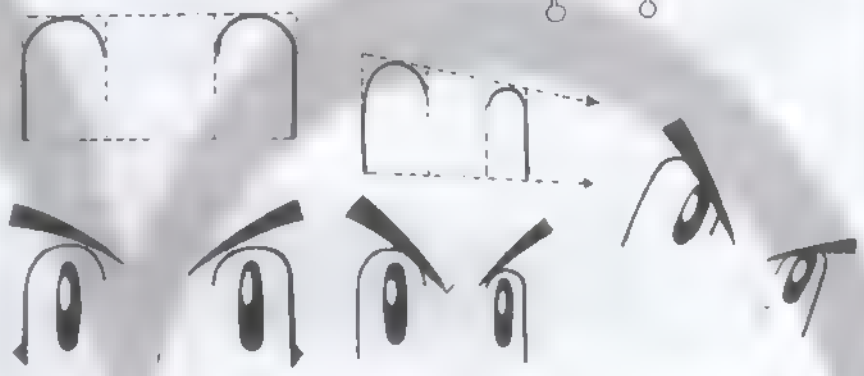
OJOS SIMPLIFICADOS





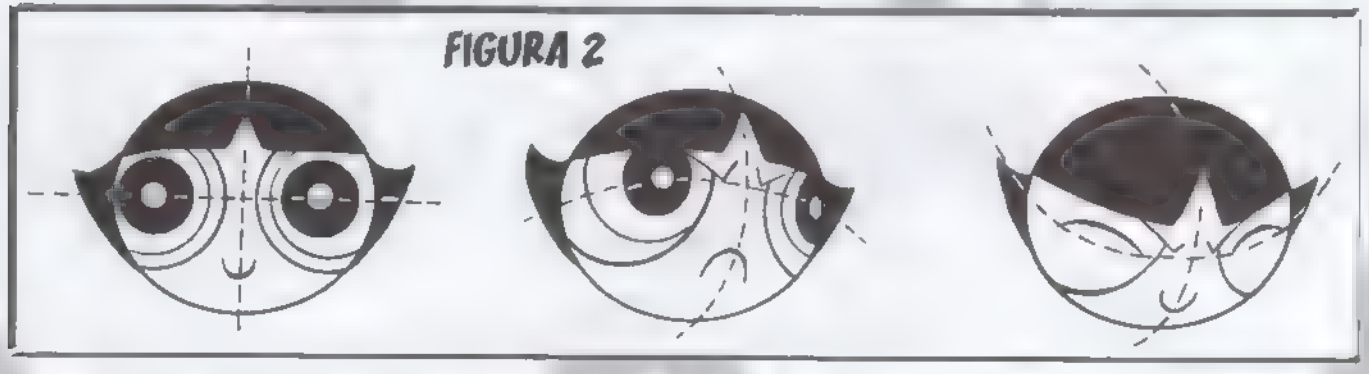
Los ojos simplificados están hechos generalmente a base de círculos, óvalos o pueden ser un simple punto; sin embargo, esto no les quita lo expresivos.
Para comenzar, dibujemos unos ojos basándonos en óvalos, observa las diferente expresiones e intenta crear algunas propias.
Hay personajes cuyos ojos constan de apenas unas cuantas líneas, esto no quiere decir que los dibujaremos sin tomar en cuenta las reglas para hacerlo mejor, en la figura 1 puedes ver la construcción de unos ojos a base de dos rectángulos separados por una distancia mayor que la de alguno de los rectángulos, estas figuras nos han servido para dibujarlos en otro ángulo, observa que las flechas se dirigen a un punto de fuga y esto provoca que un ojo (el que esta mas cerca) sea más grande que el otro.

FIGURA 1



En la Figura 2 hay unos ojos hechos con círculos, pero para dibujarlos correctamente ha sido necesario utilizar unas líneas de referencia, las cuales siguen la forma tridimensional del óvalo.

FIGURA 2



En la Figura 3 unos ojos al estilo de Matt Groening.

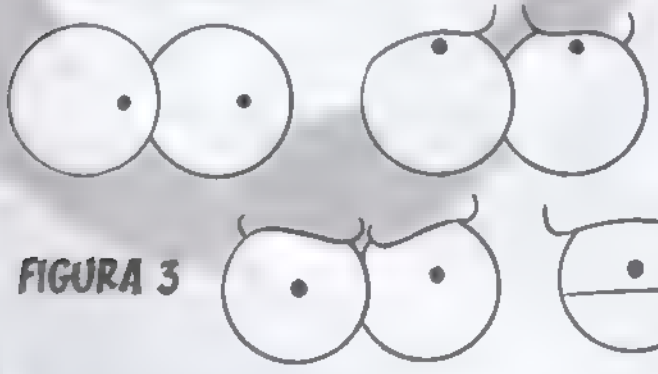
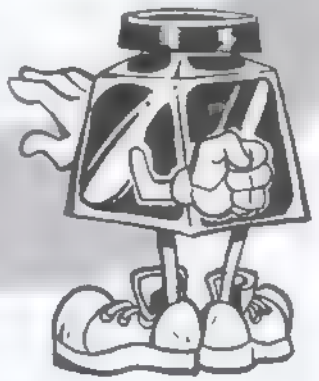
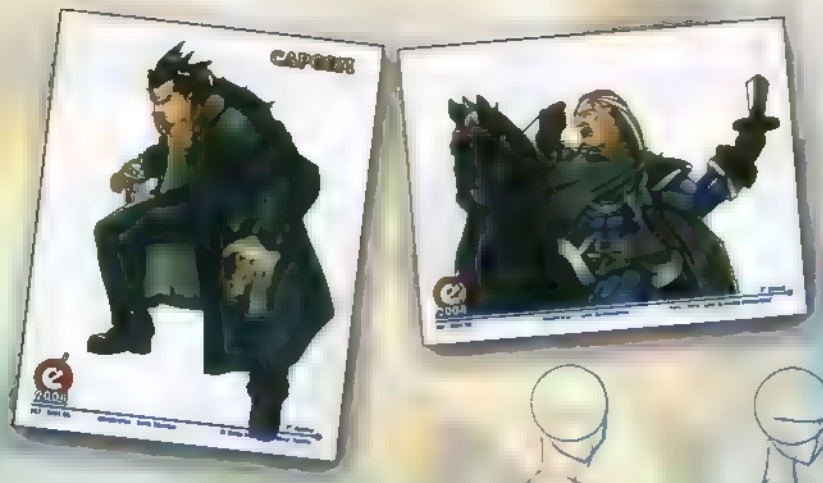


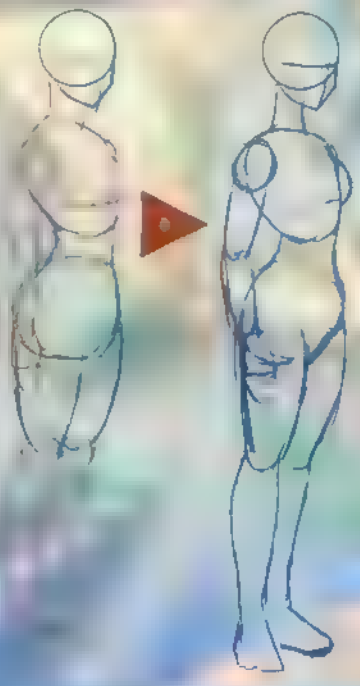
FIGURA 3

No olvides que entre más ojos hagas, te saldrán mejor y te será más fácil.

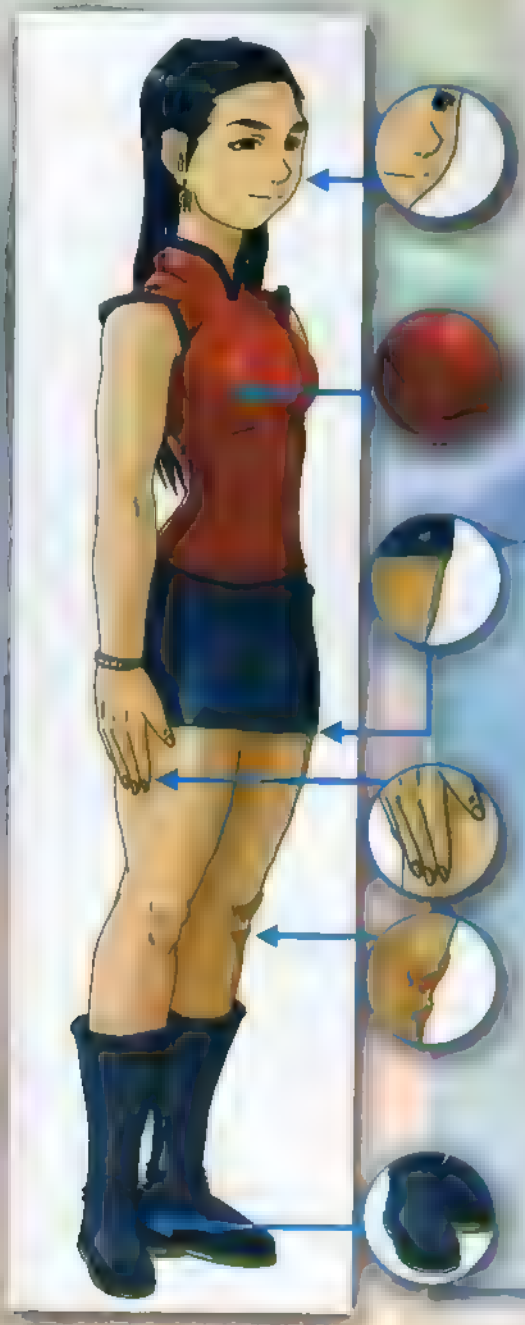




REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



Bueno, ahora tenemos el trabajo de un hombre de pocas palabras. El trabajo es de Enrique Sandoval Castro y no nos dejo ningún cometario, pero al habernos llegado al buzón de esta sección, supusimos que quería una opinión, y aquí va.



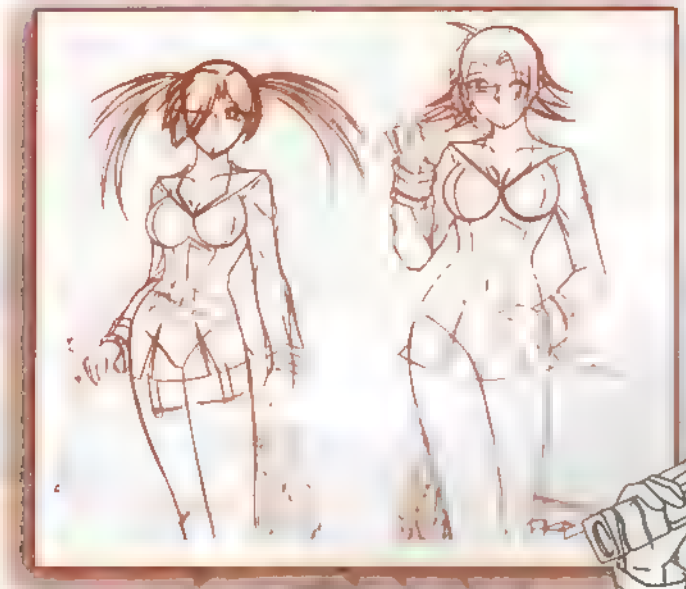
El diseño de personaje que nos mandas parece destinado a un videojuego (analizamos el que creemos que es tuyo: Alicia). Definitivamente una muy bonita estructura, sobre todo en torso y piernas, pero a tu definición de la ilustración le falta calidad. Observa en los círculos los errores más visibles como la línea temblorosa del entintado, los pliegues puestos al azar, la mala separación entre la ropa y la piel, la estructura de la mano, las rodillas demasiado salientes y la mala estructura de los pies.

Ahora observa en los esqueletos la diferencia entre tu estructura y la que ya ha sido corregida (a la derecha). Las líneas rojas muestran los errores de estructura que corregimos. El brazo demasiado recto, el busto muy pequeño (ésa fue opinión de Tozani) y las piernas muy echadas hacia atrás.

Al dibujo ya terminado le agregamos un Outline (termino que se refiere a la línea exterior de la silueta del dibujo) más grueso.

COLOR TIPO ACETATO EN PHOTOSHOP

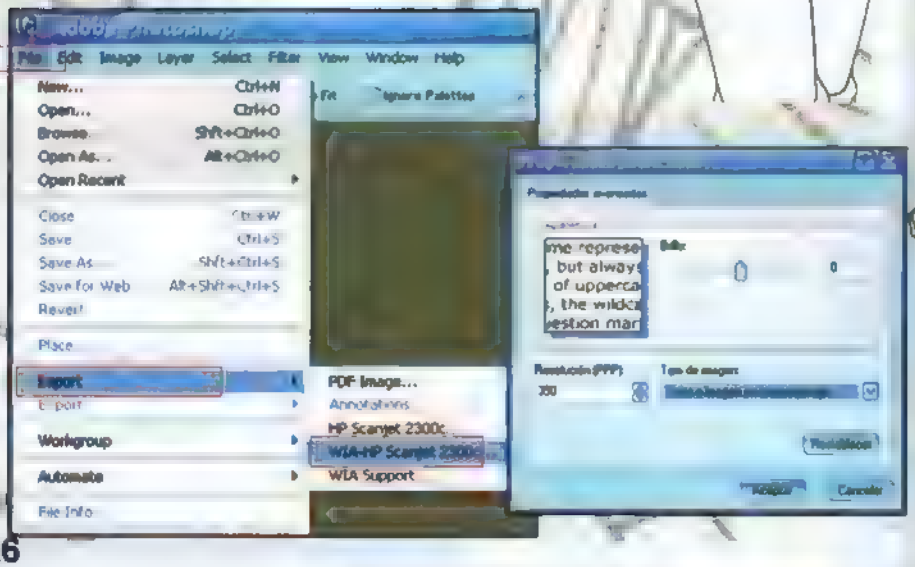
J. L. BELMONT

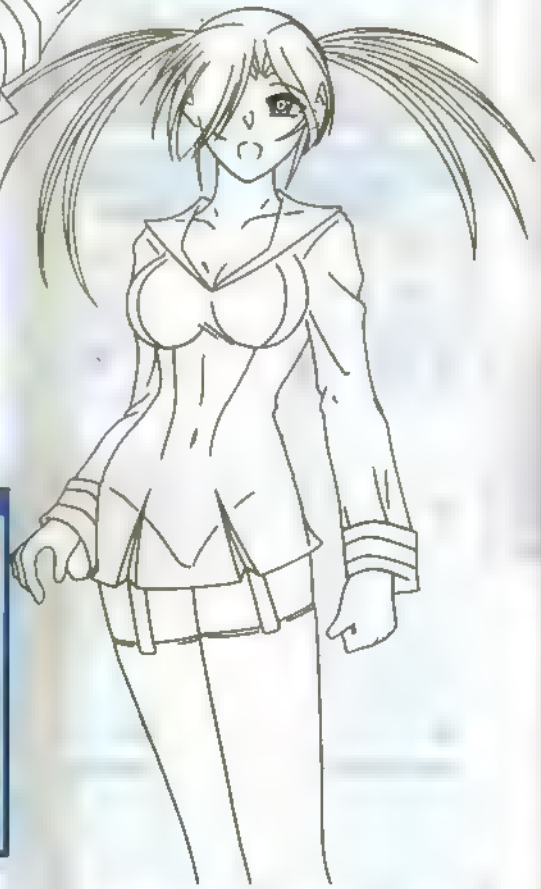


Todo dibujo o ilustración comienza con la realización del boceto principal en donde no sólo se ubicará el tamaño y posición de los personajes, sino que se definirán el tipo de ropa y en algunos casos los objetos que los mismos pudieran llevar consigo. Esta idea general te permitirá hacer cambios antes de iniciar con el entintado.

Se procede a entintar ya sea con estilógrafo o plumilla, para después borrar el trazo a lápiz usando una goma suave. Esto te evitará perder tiempo innecesariamente limpiando el dibujo ya que haya sido digitalizado.

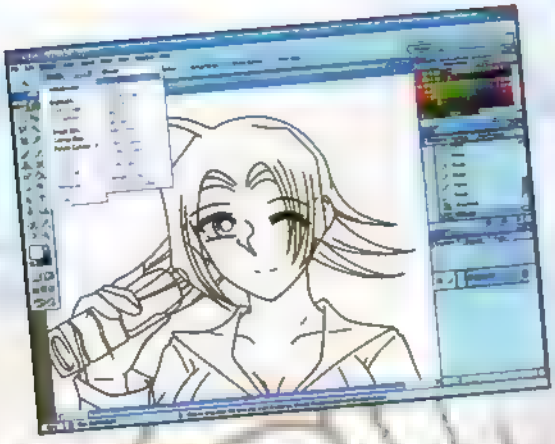
Selecciona Menu>File>Import y el tipo de escaner que se está usando, una vez dentro de las opciones escogeremos ¡texto o Imagen en blanco y negro! después daremos la resolución en puntos por pixel, en este caso 350 es una resolución aceptable.

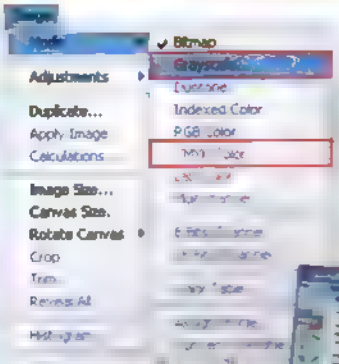




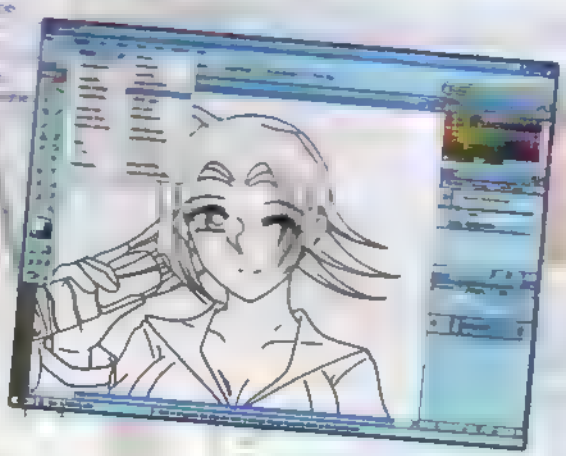
COLOR TIPO ACETATO EN PHOTOSHOP

J. L. BELMONT

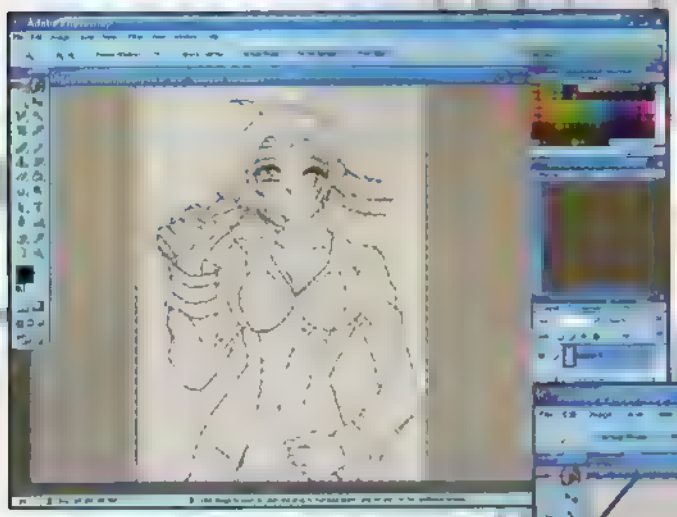




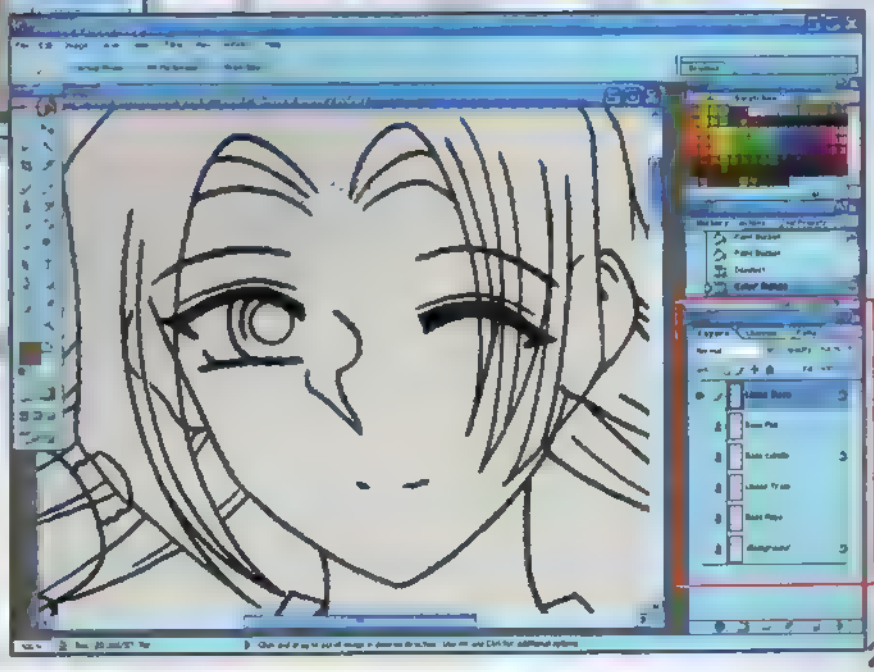
Ya que tenemos nuestra imagen en pantalla, hay que convertirla de BMP (Formato de salida del scanner) a escala de grises usando Menu>Image>Mode>Grayscale y posteriormente a modo CMYK utilizando el mismo proceso.



No olvides ajustar el brillo y contraste para resaltar la línea negra así como dejar el fondo en un blanco total



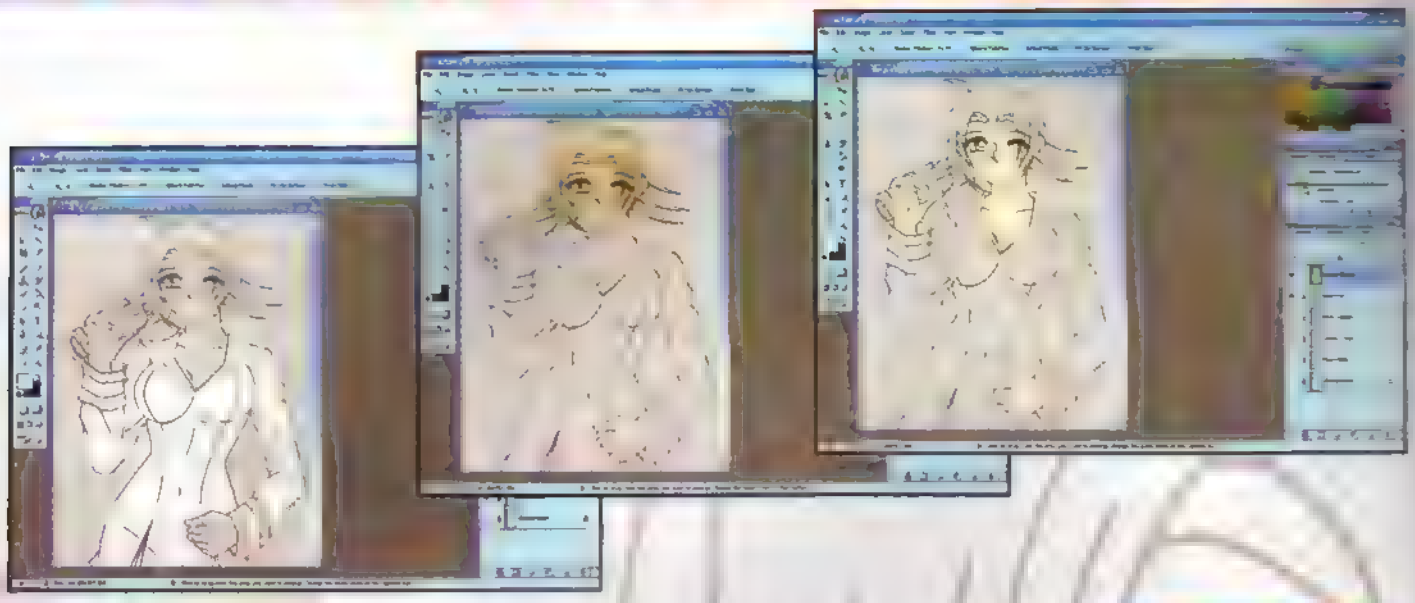
Vamos a separar la línea negra del dibujo para mantenerla intacta, para esto puedes usar un filtro del que ya te hemos hablado en anteriores números llamado Eliminate White. (Lo puedes encontrar en Internet, sólo sigue las instrucciones de instalación).



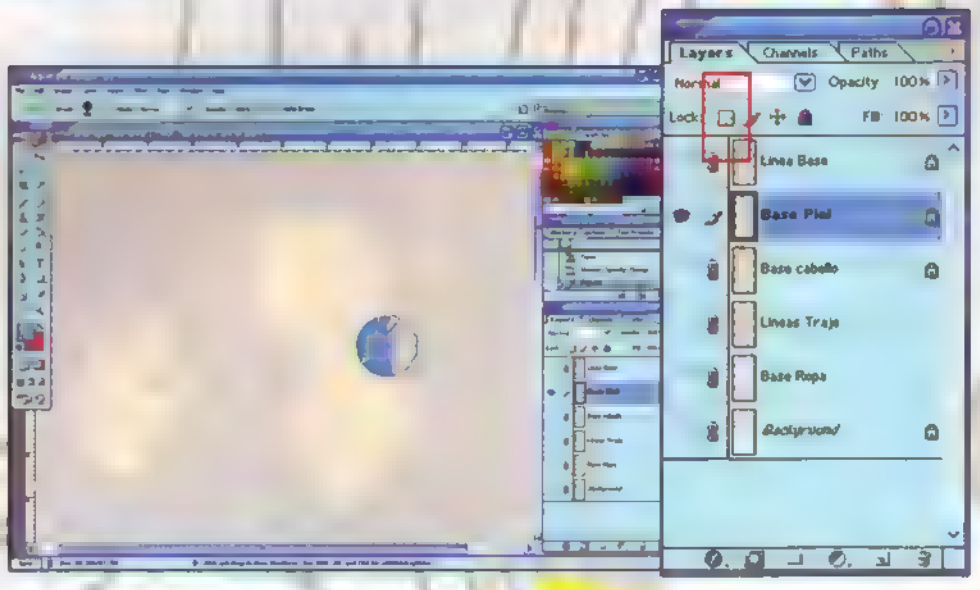
Ahora hay que crear una capa (layer) para cada uno de los elementos que se van a colorear (piel, cabello, ropa, etc.) esto hará mas fácil modificar el color de dicha zona sin alterar el resto de los colores (en caso de que lo necesites). Selecciona el área con el Laso Poligonal si ésta no esta totalmente cerrada, o la varita mágica (Magic Wand) en las partes que sí lo estén.

COLOR TIPO ACETATO EN PHOTOSHOP

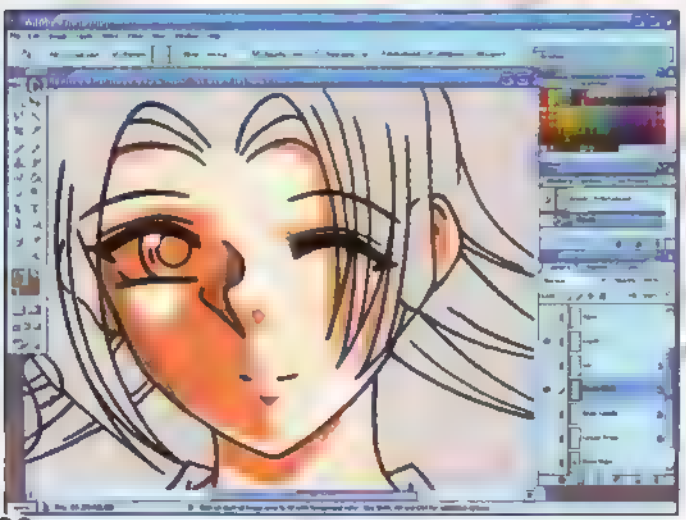
J. L. BELMONT



Escoge la capa en donde quieras iniciar, da un click en el cuadro a la derecha de la palabra ¡Lock!, de esta forma sólo podrás trabajar dentro de la zona deseada y no tendrás que preocuparte por pintar fuera de ella

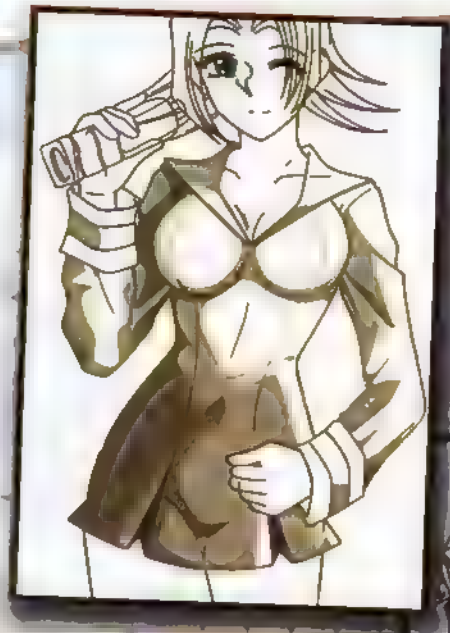


Algunas personas hacen guías de color como en el pintado tradicional de celdas de animación para saber donde poner los tonos. Evita este tipo de cosas aprendiendo a respetar el punto del que proviene la fuente de luz, así no tendrás necesidad de una guía o sostener todo el tiempo el libro de arte de tu mangaka favorito para copiar lo que él hace. Sin mencionar que aplicar las guías hace que te lleve el doble de tiempo realizar una ilustración. Aplica las ¡plastas de color! de claro a oscuro seleccionando y pintando un área a la vez. Trabaja cada color con su sombra en el layer correspondiente.



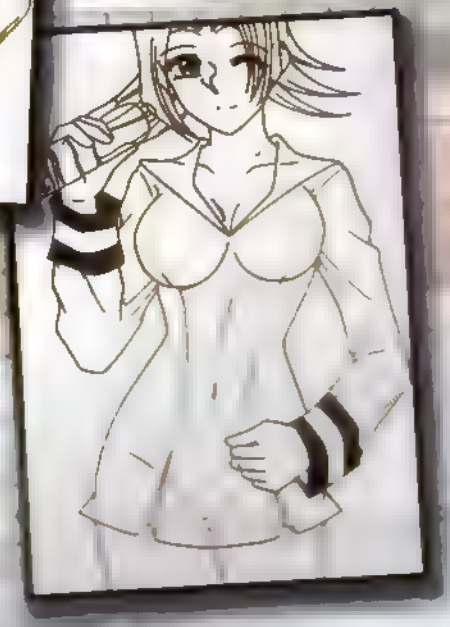
COLOR TIPO ACETATO EN PHOTOSHOP

J. L. BELMONT



Repite este proceso con todas las partes hasta que tu dibujo esté terminado.

Es recomendable que uses un mínimo de tres tonos de color (ya sea en ropa, piel u otros detalles) no sólo hará resaltar más el trabajo, sino que dará más sensación de volumen.

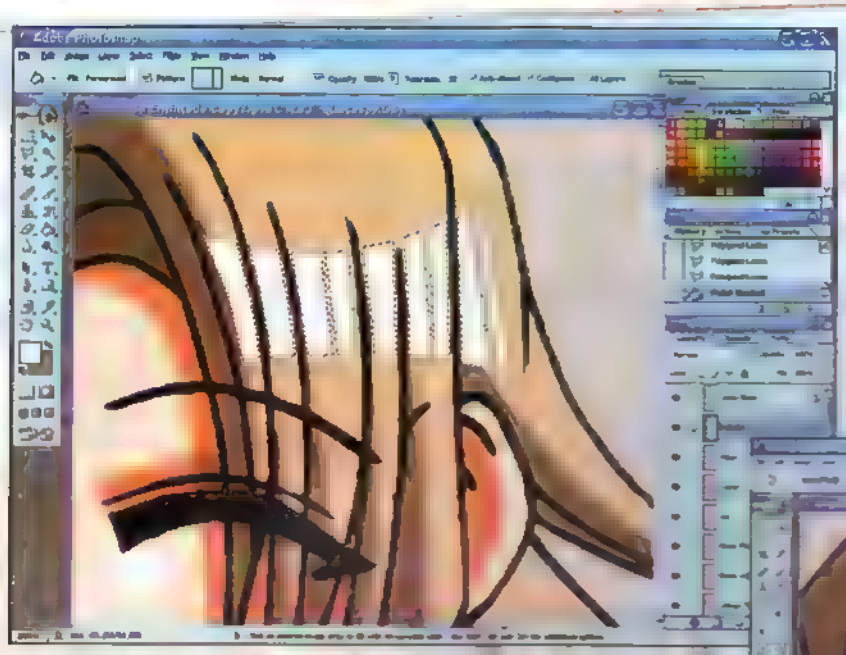


Te darás cuenta de que una vez colocadas las plastas de color éstas tendrán en las partes donde se unen un acabado demasiado burdo, las llamadas líneas aserradas (porque parecen los dientes de un serrucho).

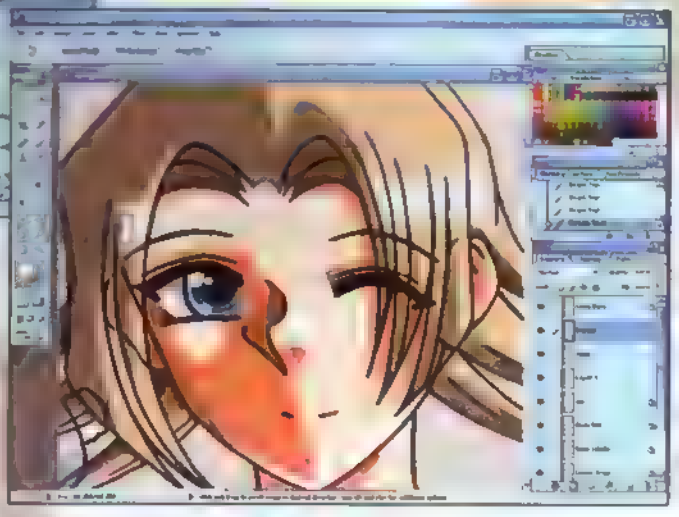
Puedes usar la herramienta de Blurio Smudge tool (la del icono del dedito) y pasar sobre estas áreas suavizando todos los contornos.

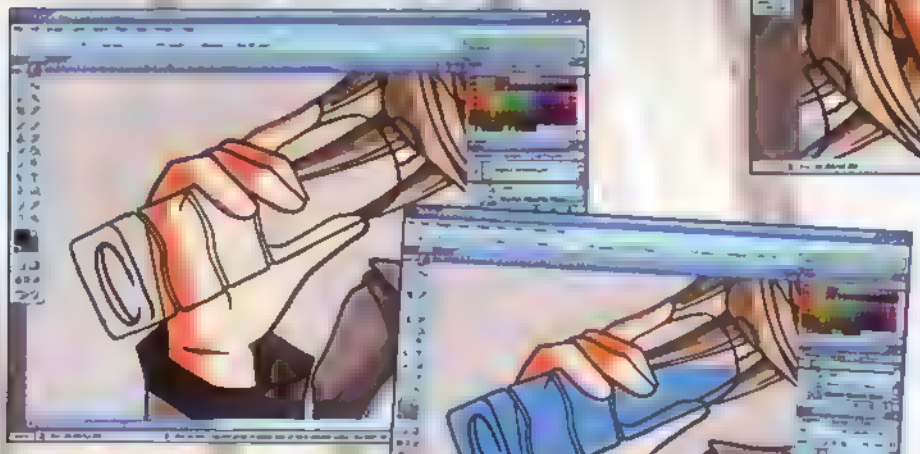
COLOR TIPO ACETATO EN PHOTOSHOP

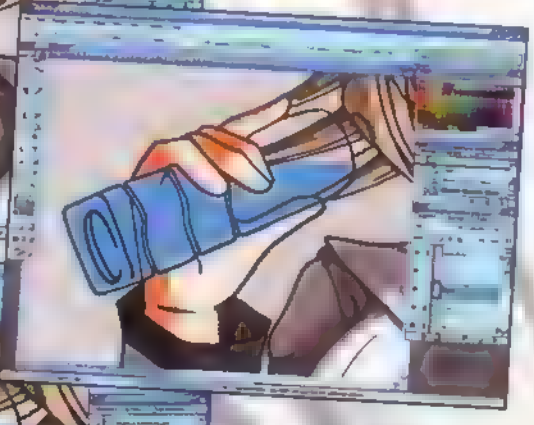
I. L. BELMONT

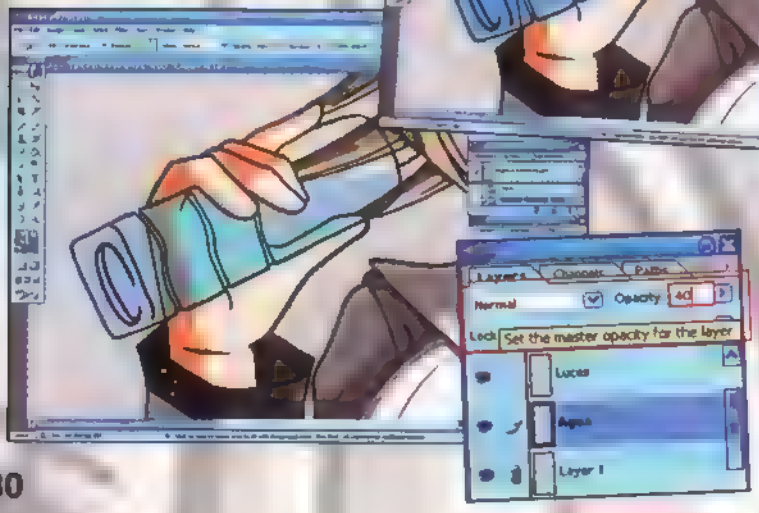


En una nueva capa debajo de la línea negra del dibujo crearemos los brillos del cabello, sólo haz una línea blanca, después sepárala en diversas partes cuidando que todo esté en la parte interior del cabello.









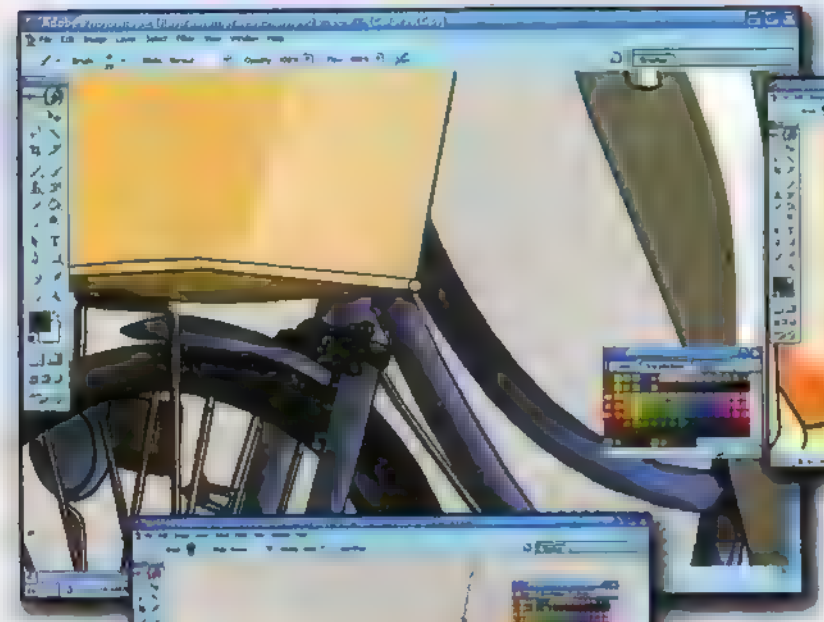
Retira la selección (CTRL + D), y para darles ese toque brillante que las haga destacar utiliza la herramienta Blur y después el Aerógrafo usando el mismo tono. Puedes medir el grado de opacidad en esta última herramienta para no cubrir por completo las líneas, ya que ambas tendrán el mismo color.

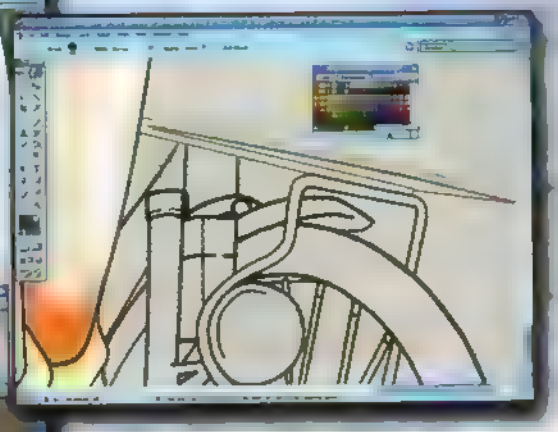
Para efectos de transparencia como el de la botella con agua, lo primero que debes hacer es pintar de manera normal la parte que estará detrás, en este caso la mano.

Selecciona las partes interiores en donde estará el líquido y haz una nueva capa, Rellena la misma con el color. Ahora solamente ve a la opción de opacidad, y baja el valor hasta obtener el grado deseado.

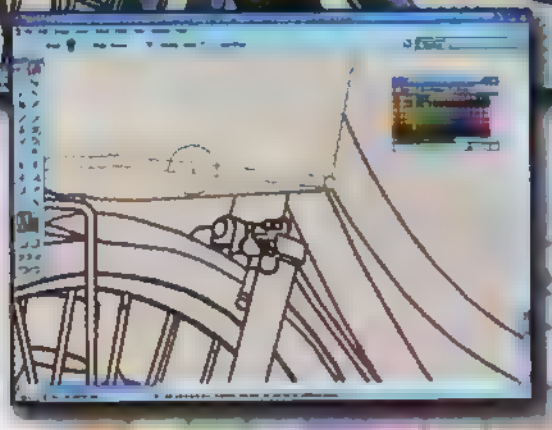
COLOR TIPO ACETATO EN PHOTOSHOP

J. L. BELMONT





Los elementos secundarios como en este caso las bicicletas, se pintan una vez terminados los personajes.



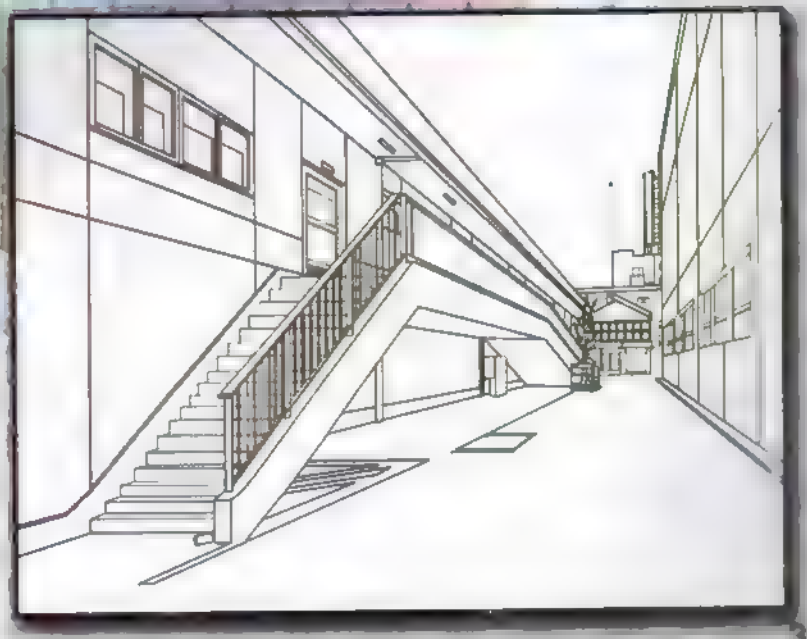
La técnica que se usa no difiere mucho de la que te mostramos anteriormente para las colegialas, aunque con algunos cambios mínimos.

Un toque personal que yo utilizo es el pintar la línea con colores un poco más oscuros o claros dependiendo del tono con el que se llenará el área.

Esto lo puedes hacer ayudándote con la línea negra, separándola como te explicamos al inicio y bloqueando los pixeles transparentes marcando el cuadro a la derecha de la palabra LOCK. Tras esta clase seguro verás a varios dibujantes usando esta tecnica. 0_0

Solamente resta ponerle un fondo a nuestro dibujo, dale una mirada a tus libros, mangas o cómics para darte una idea de cómo se hacen los edificios, casas o detalles en diferentes tipos de construcciones. Saber perspectiva también es importante

Recuerda que el escenario no esta ahí sólo porque sí, sus elementos deben tener coherencia con los personajes que pondrás en él. En este caso, un edificio parecido a una escuela.



Evita usar como fondos fotografías o imágenes bajadas de Internet (de pésima calidad) a las que después tengas que poner encima filtros y filtros para que parezcan dibujadas.

Si no consigues buenas fotografías es mejor que aprendas a dibujar tus propios fondos, existen muchas técnicas para realizarlos y así siempre repasas tus estudios de perspectiva.

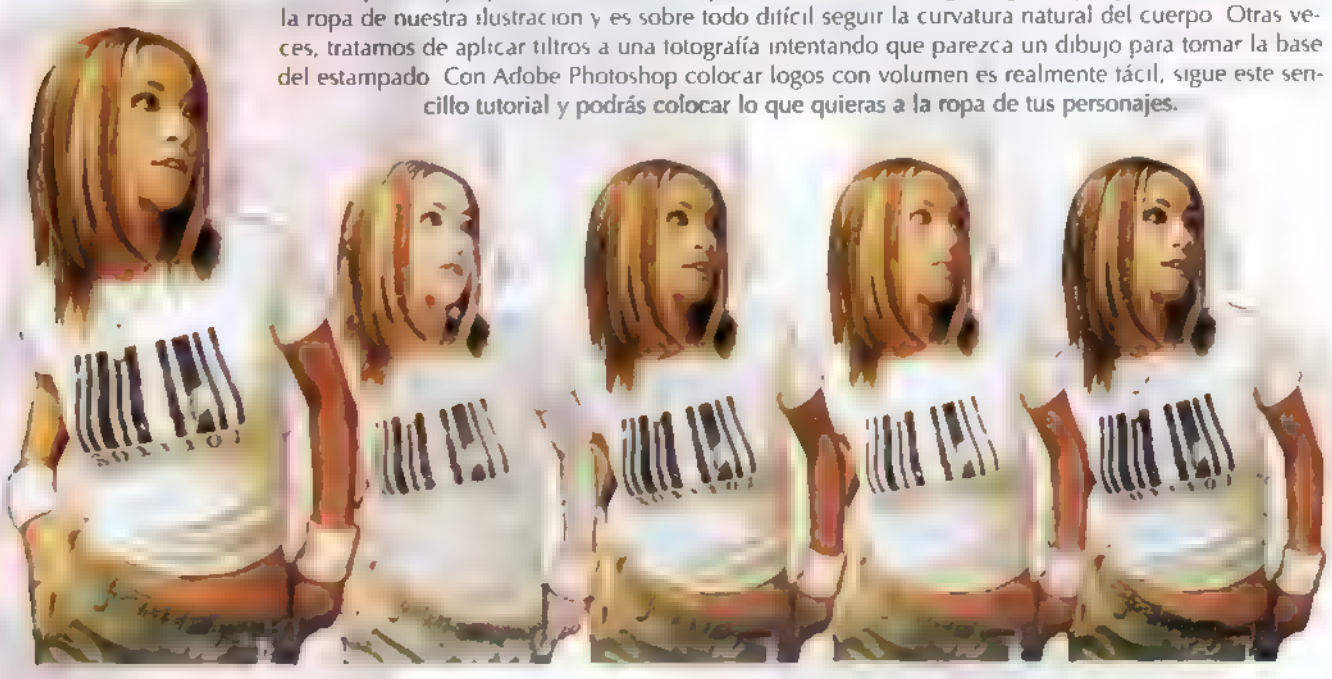
Aplica la misma fuente de luz que a las figuras principales. Fíjate cómo los objetos provocan sombras sobre otros cuerpos, como el edificio de la derecha que proyecta una sombra sobre el de la izquierda, el manubrio sobre el uniforme de la colegiala, o una chica sobre de otra.

Hacer este tipo de ilustraciones con calidad toma por lo regular varias horas o en algunos casos más de un día, todo depende del empeño que el dibujante quiera ponerle a su trabajo. Practica mucho, puede costarte trabajo al principio y tal vez tardes mucho, después, dependerá de la calidad que desees el tiempo que te lleves.

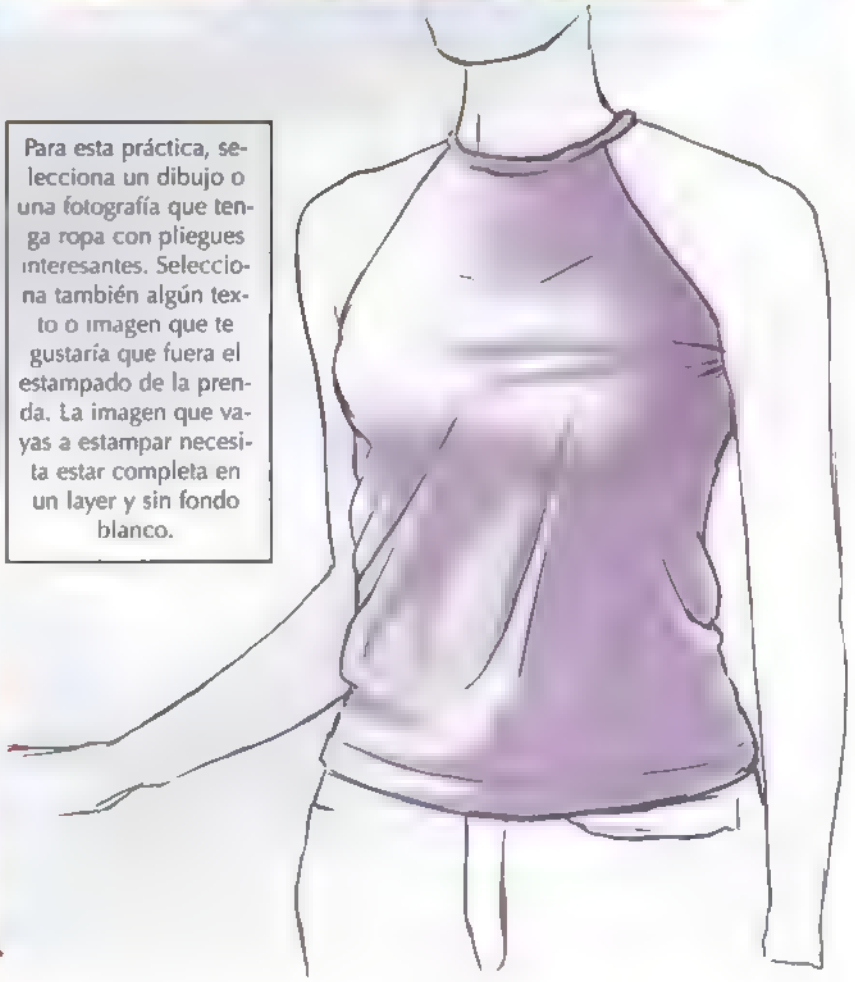
PHOTOSHOP TIPS

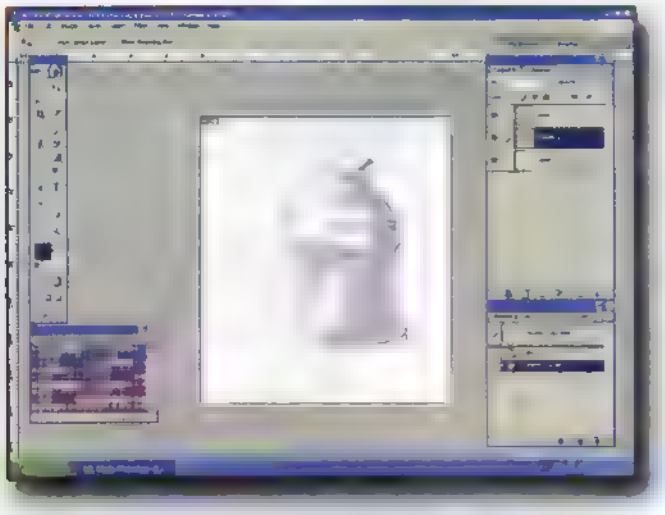
TOZANI

Muchas veces queremos colocar logotipos, escudos o ilustraciones de todo tipo sobre la ropa de nuestros personajes, pero es difícil hacer que un texto o una imagen siga los pliegues y volúmenes de la ropa de nuestra ilustración y es sobre todo difícil seguir la curvatura natural del cuerpo. Otras veces, tratamos de aplicar filtros a una fotografía intentando que parezca un dibujo para tomar la base del estampado. Con Adobe Photoshop colocar logos con volumen es realmente fácil, sigue este sencillo tutorial y podrás colocar lo que quieras a la ropa de tus personajes.

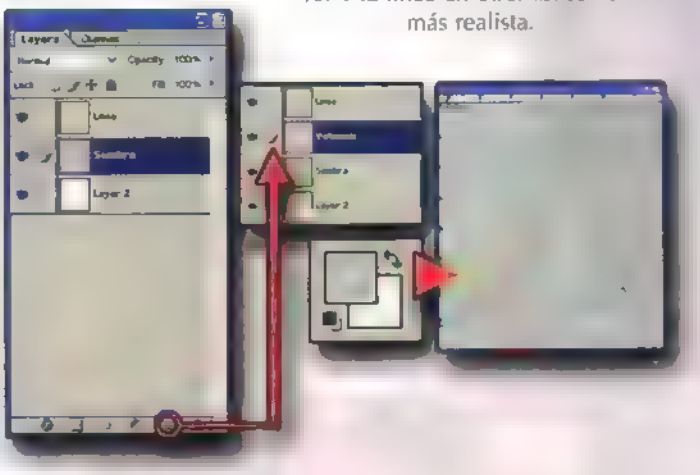


Para esta práctica, selecciona un dibujo o una fotografía que tenga ropa con pliegues interesantes. Selecciona también algún texto o imagen que te gustaría que fuera el estampado de la prenda. La imagen que vayas a estampar necesita estar completa en un layer y sin fondo blanco.



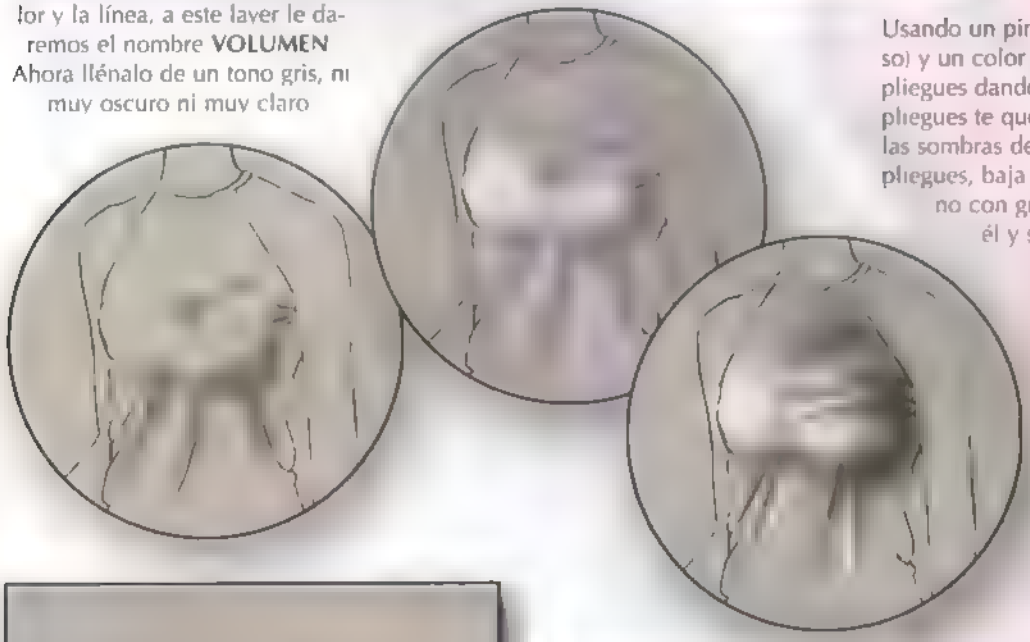


Abre tu documento. Si es un dibujo trata de tener el color en un layer y la línea en otro, así se verá más realista.

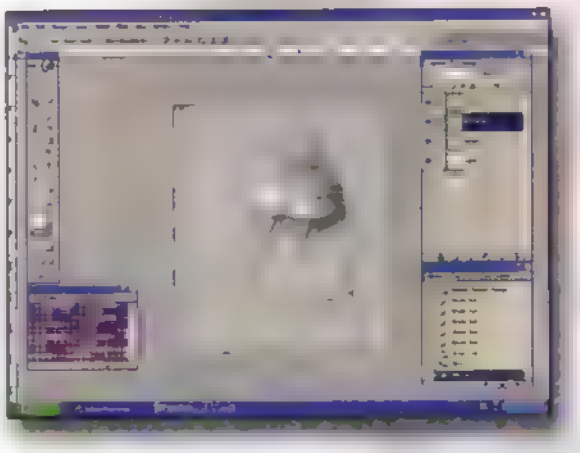


Crea un layer nuevo entre el color y la línea, a este layer le daremos el nombre **VOLUMEN** Ahora llénalo de un tono gris, ni muy oscuro ni muy claro

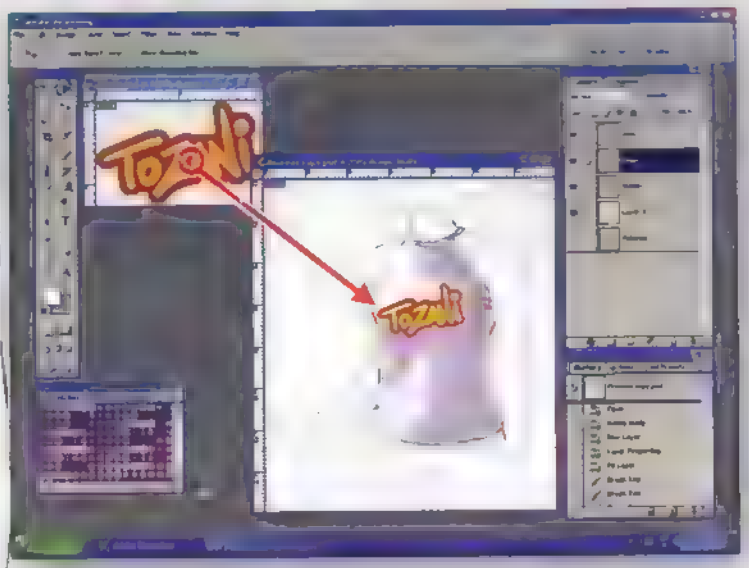
Usando un pincel con efecto de aerógrafo (difuso) y un color gris oscuro, comienza a seguir los pliegues dando volumen, no importa que los pliegues te queden exactos, sólo trata de seguir las sombras de la ropa. Si se te dificulta seguir los pliegues, baja la opacidad del layer que está lleno con gris hasta que puedas ver a través de él y seguir las arrugas.

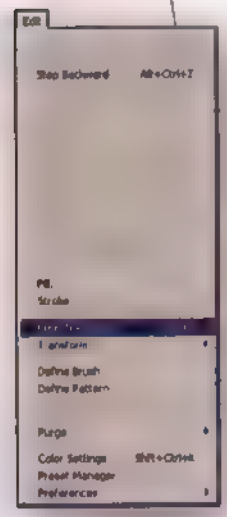


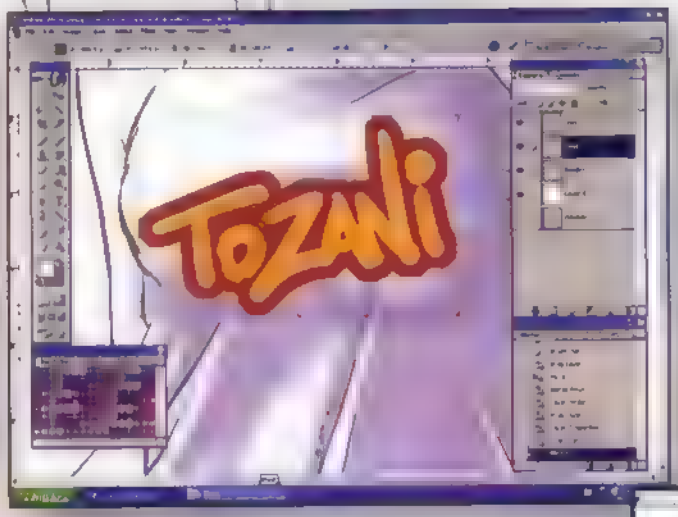
Usa tonos más oscuros y más claros para que el volumen se vea perfecto, una vez terminado, copia el layer gris (presiona en tu teclado **CTRL+A** y luego **CTRL+C**) y pégalo en un documento nuevo (Selecciona **Menu>File>New**, presiona **ENTER** y luego presiona en el teclado **CTRL+V**). Ahora salva este nuevo documento **EN ESCALA DE GRISES** en una carpeta que recuerdes fácilmente. Dale el nombre que quieras y cierra el documento



Regresando a tu imagen original, abre ahora la imagen que usarás como estampado y arrástrala al documento de tu imagen. Sólo da clic sobre la imagen a estampar y sin soltar el botón del mouse, jálala hacia el documento original.

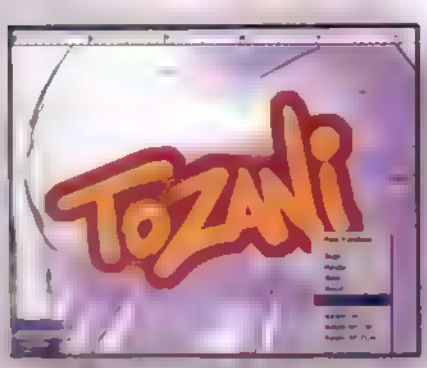


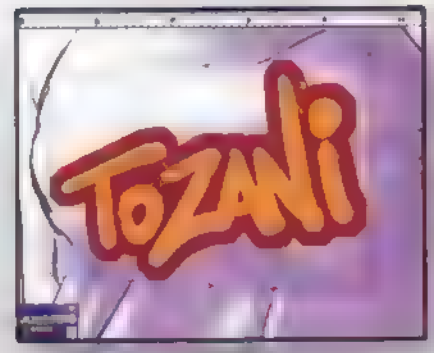


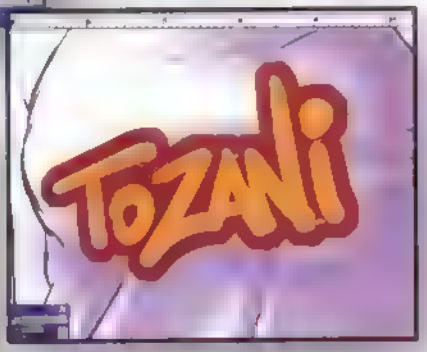


Si es demasiado grande, selecciona **Menu>Edit->Free Transform** y aparecerá un rectángulo alrededor de la imagen, modifica el tamaño jalando las esquinas de la figura mientras presionas la tecla SHIFT (Mayúsculas) de tu teclado

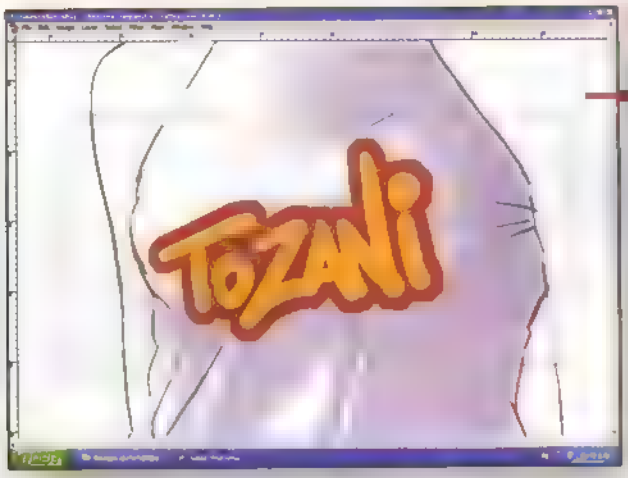
Da click derecho dentro del rectángulo y aparecerá un menú, selecciona **PERSPECTIVE** para poder dar algo de perspectiva a tu dibujo si así lo requiere.





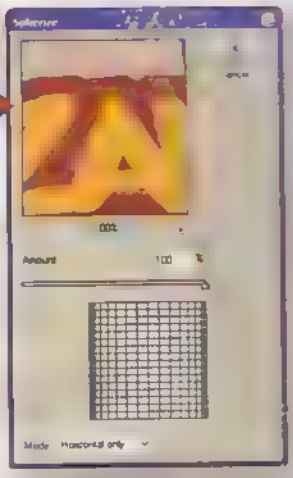


Cuando estés a gusto con la modificación, da doble click sobre el rectángulo o presiona **ENTER** en tu teclado.



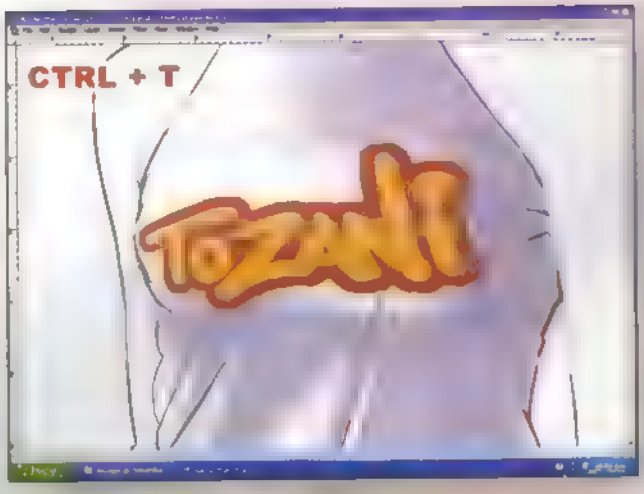
Usando la herramienta Rectangular Marquee traza un rectángulo de selección que sobrepase un poco tu imagen, cuida que tenga más o menos el mismo espacio de separación en cada orilla

Selecciona **Menu>Filter>Distort>Spherize**. Te aparecerá una paleta con una previsualización de la distorsión, una barra de grado de distorsión y una ventana de selección, aquí elige **Horizontal Only** y dale **OK**.

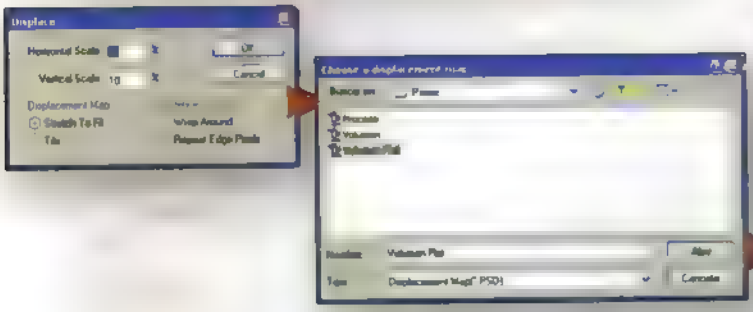


Ahora verás que tu imagen se ha distorsionado como si estuviera impuesta en un cilindro, esto es para darle algo de la curvatura natural del cuerpo.

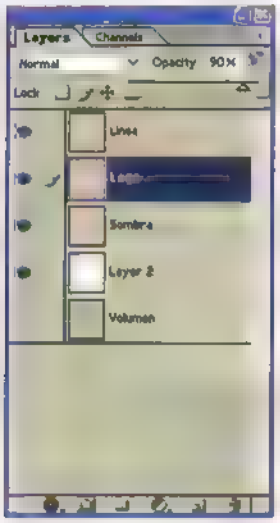
Usa nuevamente la opción **Free Transform** (**CTRL+T**) para acomodar adecuadamente el logo a la imagen



Ahora Selecciona **Menu>Filter>Distort>Displace** y verás una paleta nueva con valores que puedes cambiar, deberás experimentar un poco para ver los resultados finales. Por ahora pon cualquier cifra y dale **OK**.



Ahora aparece una ventana nueva de búsqueda de archivo, busca y selecciona la imagen en escala de grises que previamente guardaste y dale **OK**. El logo adoptará ahora la forma y el volumen de los pliegues que marcaste en un principio



Ahora usa las herramientas **BURN** (Quemar) y **DODGE** (Aclarar) para dar al logo sombras que se acoplen con las de la ropa. Observa en las imágenes de arriba el efecto logrado con cada herramienta.

Ahora, si observas bien, notarás que parte del logo se salió de la ropa, si lo borras con la goma obtendrás un resultado no muy agradable, por el efecto del filtro **Displace**. Para eliminar esos sobrantes selecciónalos con la herramienta **Lasso** y córtalos presionando **Suprimir** (Delete) en tu teclado.

Baja un poco la opacidad del layer y listo, nuestro logo ha quedado colocado de manera profesional en la ropa.

Con esta misma técnica puedes colocar cualquier tipo de imagen o texto, recuerda que para poder modificar el texto primero debes quitarle al layer, la calidad de **Layer de Texto**. Para hacer esto, selecciona el layer de texto y da clic en el triángulo superior derecho de la paleta **Layers** y selecciona **Rasterize Layer**, o vete a **Menu>Layer>Rasterize**.

Practica con todos los filtros que te mostramos aquí, obtendrás efectos únicos aplicándolos de manera diferente.

TIEMPO DE RENOVACIÓN

Todo tiene un ciclo, todo tiene un principio y un fin, todo lo que comienza tiene que acabar y ha llegado el tiempo en que nuestras mascotas, tras dos años de acompañarnos en cada número, se han desgastado dando lo mejor de sí. Y ha llegado el tiempo en que nuevos personajes amenicen las páginas de esta revista, te presentamos oficialmente a las nuevas mascotas de Dibujarte que cubrirán un espacio importante en la realización de la misma. Disfrútenlas.

MIKU SAN

Nacido en Japón, entintador de profesión desde muy temprana edad, hizo las tintas de grandes planos de construcción, hasta que descubrió que el entintar manga japonés era su mejor habilidad, desde entonces a eso se dedica , la gran mayoría de sus trabajos han tenido gran fama, perfeccionista en cada detalle, llega a DibujArte interesado por primera vez en el trabajo creativo.

NEWTON

De nacionalidad inglesa, llega a México en busca de grandes retos, la experiencia que ha logrado a través de los años le ha otorgado gran fama internacional siendo catalogado como la mejor tinta, está algo frustrado porque la gente no lo valora como en su país natal.

GUIL

Estados Unidos es su país natal, toda su vida se ha dedicado al cómic americano, ha trabajado para famosos estudios y editoriales, pero estando de vacaciones en México, conoce la revista DibujArte, a la cual se integra decidiendo ya no regresar a su país.

RODI-O

Es un versátil brasileño conocedor del dibujo, hábil en distintas técnicas, muestra una preferencia marcada por el color, pero trabaja con tintas al igual, tuvo la oportunidad de viajar a lo largo del mundo por mucho tiempo para conocer diversos materiales y técnicas en color, siempre trata de compartir las cosas que sabe con los demás, se establece aquí tras recibir una propuesta de DibujArte.

ED

Llega desde Alemania exclusivamente para trabajar en la revista. Dibujante y creativo de profesión, es famoso en todo el mundo, recomendado por todas las personas con las que ha trabajado, responsable de llevar directamente las ideas al papel, encargado de iniciar el trabajo creativo en la revista.

MIR (O EL GÜERO)

Chilango de nacimiento, pero con sangre, o mejor dicho, grafito ruso, proviene de una fuente humilde, pero a través de su esfuerzo y desempeño creativo ha logrado ser reconocido internacionalmente, su sueño era el diseño de publicidad, lo que lo llevó a desempeñarse en diversas áreas, hasta que decidió dedicarse al dibujo, uno de lo primeros en llegar a la revista y contactar al nuevo equipo.

FACUNDO

Nacido en México, siendo un principiante y el más joven del equipo tiene un trabajo muy importante: la corrección, labor en la que es excelente, tiene colaboración directa en el trabajo de MIR y ED, aunque muchas veces su trabajo le acarrea problemas al hacer que sus compañeros trabajen el doble, debido a su actitud crítica. Su mejor amigo es newton, ya que es el único al que no puede borrarle el trabajo.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO

Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central

5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC

Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro

5770-98-94

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET.

ENTRAN 2 Y PAGA 1

29 y 30 con tu DibujArte

LA REVISTA DEL ESTUDIANTE

TNT 7

EXPO MANGA COMIC

29,30 ABRIL 1,2 MAYO

CENTRO DE CONVENCIONES TLATELOLCO

EJE CENTRAL ESQUINA EJE NORTE

TEL: 26 16 23 00 WWW.EXPO-TNT.COM